¡VOLVIO LA PLAY, VIEJA!

SPIDERMAN 2: TRUCOS

ADELANTO PS2: TONY HAWK'S PRO SKATER 4

# club play

CLUB PLAYSTATION

## WINNING ELEVEN 2002 World Soccer

ESTRATEGIA PARA EL ULTIMO WINNING

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

TRUCOS

SYPHON FILTER 3

INFORME ESPECIAL

MONSTERS, INC.

ESTRATEGIA COMPLETA

The Bouncer

GUIA DE BATALLAS FINAL

Año 1
#1

MAYDAY COMICS

P.V.P en Argentina: $ 4,50.-
P.V.P en México: $ 20.-
P.V.P en Chile: $ 1.200.-

CLOCK TOWER II / TOCA 2 TOURING CAR CHAMPIONSHIP / TWISTED METAL SMALL BRAWL
SPIDER-MAN / COMMAND & CONQUER RED ALERT RETALIATION / DEATHTRAP DUNGEON
MEGAMAN X6 / ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE / RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

## Cuando Sweet Tooth iba al jardín...

Después del *Twisted Metal Black*, parecía que las incursiones de los *Twisted Metal* en la Play 1 ya habían llegado a su fin. Por suerte, nos equivocamos y el *Small Brawl* hizo su aparición en nuestra eterna y adorada amiga gris. Está bien: no es un *Twisted Metal* como los anteriores, pero sigue manteniendo ese espíritu oscuro tan propio de la serie... aunque los protagonistas ahora sean nenes de jardín.

Estos trucos que te damos son, en realidad, los ataques especiales que podés realizar con cada uno de los personajes del juego...

***Ataques especiales:***
***Congelar:*** ↑, ↓, ↑.
***Escudo:*** →, →, ↓, ↓.
***Fuego posterior:*** ←, →, ↓, *L2*.
***Soltar mina:*** →, ←, ↓.
***Saltar:*** *L1+R1*.

## Pa' comandar y conquistar... je

*Trucos enviados por Lautaro N. Leiva (13), Rosario, Santa Fe.*

Este es, tal vez, el mayor juego de estrategias que alguna vez haya pisado la Play. La saga de los *Command & Conquer* es sencillamente fabulosa y el *Red Alert Retaliation* no se queda atrás. Estos trucos enviados por Lautaro te van a ayudar a salir adelante en un juego en el que la alta dificultad es la regla común...

***Misiones Hormiga Gigante:*** Para acceder a estas misiones, primero tenés que completar el juego una vez. Luego, andá a Inglaterra para poder acceder a ellas.

***Mapa Completo:*** Presioná ▲ para posicionarte en el menú que está a la derecha de la pantalla. Luego, presioná ● sobre los siguientes íconos: ▲, ▲, ✕, ●, ▲, ■.

***Civiles con nombres:*** Presioná ▲ para posicionarte en el menú que está a la derecha de la pantalla. Luego, presioná ● sobre los siguientes íconos: ■, ■, ●, ●, ▲, ▲.

ESTRATEGIA EXCLUSIVA

# Winnig Eleven 2002 World Soccer

## El rey ha vuelto

**Cuando muchos ya creíamos que los nuevos Winning Eleven iban a hacer su aparición solamente en la PlayStation 2, los pibes de Konami Sports vuelven a sorprendernos con una innovadora entrega para nuestra vieja y querida gris. El Winning Eleven 2002 World Soccer trae consigo lo mejor de sus hermanos mayores y varias mejoras que prometen convertirlo en un rey entre reyes.**

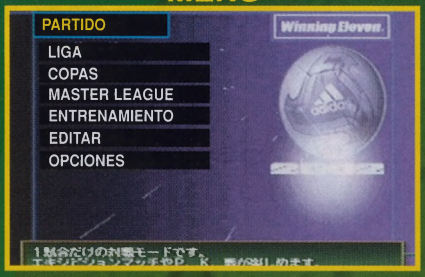
Bueno, viejo... Al fin cayó algo "potable" en mis manos. *Winning Eleven 2002 World Soccoer* es la buena noticia entre tantas malas que ya conocemos. ¿Que qué cosas trae de nuevo? Muchos equipos para sacar, la pelota "Fevernova", una muy buena presentación con "We Will Rock You" de Queen y otros chichecitos más que ya vamos a ir mencionando a su debido tiempo. Primero que nada, es necesario aclarar que las estadísticas de los jugadores están bajísimas, tanto que a veces pareciera como si estuvieses jugando con el WE de ligas japonesas (de todas formas, esto no va a ser mucho problema: las estadísticas se pueden editar fácilmente). Pero, si esto parece un punto en contra, también es necesario hacer referencia a los puntos buenos, como una mayor movilidad, mejores gambetas ("fintas" que le dicen), mejoras en los pases y en los tiros libres y más... Gracias a esto, quien haya jugado como mínimo al FIFA 2002 (del cual algunas gentes dicen que es el mejor... psé) y a cualquier WE (incluso el 3) va a asegurar que Winning Eleven es el juego de fútbol de PlayStation (y no sé si incluso supera al glorioso Superstar Soccer Deluxe de SNES). Será mejor que empiece, a ver si algún billetín que no quiero nombrar aumenta su valor y la revista se demora por otro mes más. Dejando de lado los comentarios económicos y del mundial... ¡KICK OFF!

### CONTROLES

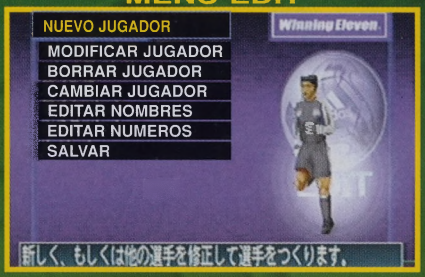
# Winnig Eleven 2002 World Soccer

Primero, la traducción de algunas opciones:

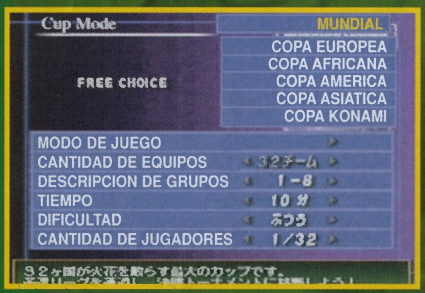
## MENU



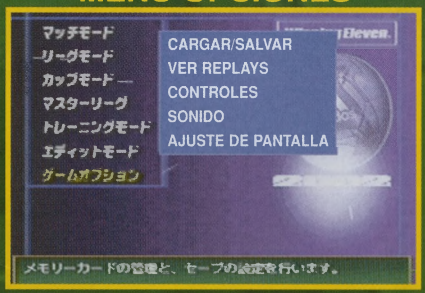

## MENU EDIT



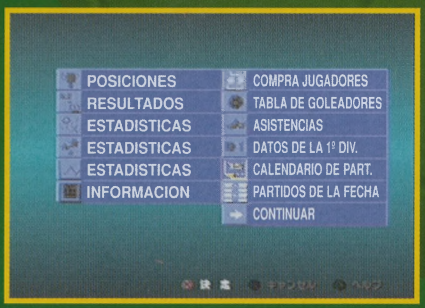

## MENU COPAS




## MENU OPCIONES




## MENU MASTER




## MENU CAMBIOS

## MENU CAMBIOS

## REFERENCIAS DEL MENU CAMBIOS

1. PIERNA MÁS HÁBIL DEL JUGADOR
2. ALTURA
3. CAPACIDAD OFENSIVA DEL JUGADOR
4. CAPACIDAD DEFENSIVA DEL JUGADOR
5. FUERZA Y CONTEXTURA FÍSICA
6. ENERGÍA DE JUEGO
7. VELOCIDAD MÁXIMA
8. VELOCIDAD QUE DESARROLLA AL EMPEZAR A CORRER
9. REFLEJOS DEL JUGADOR
10. POTENCIA DE SALTO
11. PROBABILIDAD QUE TIENE DE CABECEAR BIEN
12. CAPACIDAD CREATIVA DEL JUGADOR
13. PROBABILIDAD QUE TIENE DE HACER UN BUEN PASE
14. POTENCIA DE DISPARO AL ARCO
15. PROBABILIDAD DE PATEAR AL ARCO CORRECTAMENTE
16. HABILIDAD DE GAMBETA DEL JUGADOR
17. CALIDAD DE LA COMBA O CURVA

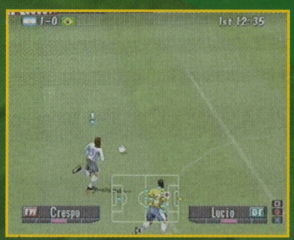
# Winnig Eleven 2002 World Soccer

## MENU ESTRATEGIAS

## MENU EXHIBICION

## MOVIMIENTOS

### 1. PARED SIMPLE




La pared se produce cuando un jugador le hace un pase a otro, y éste le devuelve automáticamente el pase al primer jugador. Para hacer este movimiento, tenés que mantener presionado el botón L1 y, sin soltarlo, presionar ✖ en dirección al jugador con el cual querés hacer la pared.

*Modo de uso:* Este movimiento sirve para gambetear (la mayoría de los rivales se quedan parados). Es el arma perfecta para romper defensas (para los obstinados que intentan una y otra vez entrar por el medio) y para quedar solo para desbordar en un lateral cerca del área contraria (sacá el lateral así como aparecés, hacé una pausa corta y realizá la pared con el jugador que sacó el lateral).

*Modo de defensa:* Cuando te quieran gambetear con una pared, no vayas a marcar con ✖ presionado. Apenas el rival inicie la pared (te vas a dar cuenta porque el jugador que hace el primer pase empieza a correr para adelante), corré más atrás de donde estaba el jugador que emite el segundo pase (si no tenías presionado ✖ tu jugador va a tener la posibilidad de moverse) y así vas a poder seguir teniendo en la marca al mismo jugador sin quedar mal parado. Si el jugador al que te enfrentás es rápido, no hay mucho que hacer; tratá de "intuir" la pared y empezá a correr apenas la realice porque, sino, puede transformarse en tu 0-1.

Prevenir la "rompedefensas" es un poco complicado (cuantos más jugadores tengas para defender, más complejo es). Un par de toques de este tipo dejan a cualquier delantero listo para disparar con la pelota muerta, o solo para lanzar su mejor centro. Entonces la mejor arma para esto es la prevención. Cuando se inicia la pared por el centro del área (si defendés con 4 o 5), tus defensores entran en "conflicto" por saber quién y córno va a la pelota. Pero eso no es lo peor de todo: la mayoría de las veces, tus defensores optan de manera poco sabia por quedarse quietitos y mirando desde una ubicación privilegiada cómo el rival queda cara a cara con tu arquero y mandando la pelota al fondo del arco. Resultado: mientras vos le lanzás un kilométrico rosario de puteadas a tus chicos, el relator te grita un largo y fuerte "¡Goooooo!" en la cara, como ensañándose, ¿viste?).

La mejor táctica para defenderse de esto es jugar con 3 defensores y marcar como está indicado arriba ("cuando te quieran gambetear con una pared..."). Si vas con 4 o 5 en la defensa, vas a tener que dominar casi a la perfección la "utilización responsable del botón ■". Pero obviemos esto por ahora (va a ser explicado más adelante). Marcá con el jugador controlado por la CPU mientras (gracias a tu intuición) con el jugador controlado por vos retrocedés unos metros para evitar el inminente disparo al arco . Re-

*Continúa en la página siguiente*

cordá que es muy peligroso mantener presionado ✖ todo el tiempo: si lo hacés, la pared provocará un gol en contra. Igual, más adelante voy a explicar cómo utilizar este poderoso botón con objetividad.
Si querés desbordar con una pared, no intentes marcar ahora, retrocedé y hacelo mientras recibe la devolución.
En los laterales tenés dos opciones: o vas fuerte abajo para impedir que inicie la pared, o corrés a lo loco para atrapar la pelota antes que tu contrincante (también corrés el riesgo de que tu retador se dé cuenta de que entraste a correr y no haga ninguna pared, dejándote pagando la cuenta de la luz... pero bueno: así es el *fulbo*, ¿no?). De todas formas, lamentablemente hay escasas probabilidades de impedir esto.

## 2. PARED AÉREA

Es similar a la pared simple. El jugador inicia el pase (empieza a correr) y el compañero que recibe el pase inicia un segundo pase pero por arriba (elevado), permitiendo saltear a un posible rival que pueda interceptar la pared simple. Se hace manteniendo presionado **L1** y presionando después ●, mientras apuntás hacia el jugador con el que querés hacer la pared.
***Modo de uso:*** Desde el vamos, este movimiento es medio chongo. Sólo sirve para una cosa: desbordar.
***Modo de defensa:*** Retrocedé para interceptar la recepción del primer jugador.

## 3. DEJARLA PASAR

Un primer jugador inicia un pase a un segundo jugador. Éste, en vez de detener el pase para maniobrar a su antojo, abre las piernas para que la pelota pase entre ellas. Para hacer este movimiento, antes de que el segundo jugador reciba la pelota, mantené presionado **R1** (sí, el botón para correr) hasta que el jugador abra las piernas.
***Modo de uso:*** Desmarcar a un jugador para habilitar a otro: Cuando veas que tenés un jugador detrás de aquél al que querés hacerle un pase y veas que un rival se acerca para marcarlo o ya tiene marca, podés abrir las piernas del primer receptor para habilitar a otro, y así tener uno menos que gambetear.
Si querés hacer el famoso "autodejarlapasar" (como en el Winning Eleven 4) que consiste en abrir la piernas para evitar perder el tiempo girando con la pelota, es muy mala idea porque desde el WE 2000 el jugador se queda parado por un segundo y después reacciona para ir a buscarla.
***Modo de defensa:*** Si mantenías presionado ✖, estás frito, porque vas a caer en el truco. Si no, con un leve giro (con la ayuda de tus poderosos reflejos) la pelota va a ser tuya sin problemas.

## 4. ADELANTAR LA PELOTA

El jugador que está corriendo empuja la pelota unos metros más adelante para aligerar la marcha. Se hace presionando dos veces el botón que marca la dirección en la cual corrés. Por ejemplo, si estás corriendo hacia la derecha (➡), tenés que hacer ➡, ➡ para adelantar la pelota.
***Modo de uso:*** Cuando corrés convencionalmente, perdés un poco de velocidad porque tenés que mane-

***Continúa en la página siguiente***

jar la pelota mientras te desplazás. Debido a esto, si ponemos a dos jugadores con la misma estadística de Speed y de Acceleration a correr a la par, pero uno tiene una pelota en sus pies y el otro no, te vas a dar cuenta de que este último corre más rápido que el primero. Cuando estés desbordando (es decir, cuando estés tratando de escabullirte por alguna de las bandas) y tu marcador te persiga desde cerca, usá este movimiento para adelantar la pelota, dar varios trancos largos a velocidad normal sin ella y volver a dominarla. También sirve para escaparle a la marca cuando sabés que el jugador del otro equipo corre más lento que el tuyo.

*Modo de defensa:* Si tu jugador es más lento que el que lleva la pelota y estás pegado a él, presioná ✕ para detenerlo un poco (tu jugador debería estirar el brazo para agarrar de la camiseta al que lleva la pelota). Pero si es mucho más rápido no intentes agarrarlo con ✕ porque lo más probable es que tropieces dejándolo libre para cualquier acción.

También podés (si se te escapó cerca de la mitad de cancha) cambiar rápido a un jugador que esté más cerca de este rival y así no perder el tiempo con una marca inútil. Si tenés esos súper-reflejos de los que hablaba recién, podés tirarte a trabar (limpiamente, no a cortar el pasto, ¡animal!), para tocar levemente la pelota y enviarla al lateral.

## 5. "PICAR" LA PELOTA

Es un pase aéreo que no va al pie del jugador, sino que va más adelante o más a un costado, para que el jugador reciba la pelota casi sin marca. El movimiento se hace manteniendo presionado L1 y presionando luego ▲ en dirección a donde se quiere hacer el pase.

*Modo de uso:* Cuando la última línea de defensa está junto un jugador de tu equipo que no es el que tiene la pelota, podés hacer este movimiento para evitar posibles intercepciones de la defensa rival. Como vos manejás a tu equipo, el otro jugador te entiende fuerte y claro para correr antes que la defensa y así ganar tiempo y espacio para encarar al arco.

Esto también es muy útil en los contraataques, porque en ocaciones la poca defensa que quedaba va a tratar de sacarte la pelota (sobre todo si tu contrincante le encontró el gustito al botón ✕) dejando posibles huecos con jugadores de tu equipo del otro lado. Con este simple movimiento se soluciona todo el problema.

*Modo de defensa:* Primero, si quedaste con la defensa que está con dos jugadores no es conveniente presionar en la mitad de la cancha y mucho menos si te vienen de contra. Tratá de hacer tiempo (sin marcarlo directamente) hasta que tu defensa haya regresado y se haya acomodado. Si ves que quedó un hueco y la intención de tu contrincante es picársela al hombrecillo solitario, no vayas a los pies: intentá sacarle la pelota con ✕ ya que tenés la posibilidad de que la pelota pegue en el cuerpo del jugador. Si logró hacer el pase, ¡corré! En los contraataques, evitá tener activada la estrategia "Zone Press".

## 6. AMAGAR EL DISPARO AL ARCO

El jugador hace todos los movimientos como si estuviera por hacer un disparo al arco, pero en vez de esto, gira la pelota para un costado, para que el que esté enfrente intente cubrir el disparo y quede tirado en el piso, permitiéndote pasar la pelota, disparar, bailar una polca o hacer cualquier otra cosa que se te ocurra. Se hace presionando ■ (cargá la potencia que quieras) y luego mantené presionado ✕.

*Modo de uso:* Usalo frente a cualquier jugador. Si mantenías presionado ✕ se va a comer el amague (o sea, se va a tirar al piso tratando de tapar el posible disparo). También usalo para "enganchar" en direc-

*Continúa en la página siguiente*

ción al arco y así poder posicionarte mejor para disparar. Por último, usalo para que el arquero se tire al piso y así patear al arco con total libertad.
*Modo de defensa:* Para no comerte el amague, no vayas a defender presionando ✖. Si el contrincante hace este movimiento y vos no tenías presionado ✖, como no vas a tirarte inútilmente, ahora tu enemigo va a quedar mal parado. Apelando a tu habilidad con la gambeta, vas a poder recuperar el balón fácilmente. Cuando es tu arquero quien ha quedado frente a un delantero listo para hacerle el amague, no hay mucho que hacer: todo depende de cuántos puntos de defensa tenga tu arquero (de 17 a 19 están bien).

## 7. BICICLETA

El tipito pasa ambas piernas (primero una y después la otra, no las dos juntas, porque sino terminaría desparramado en el suelo, je) por encima de la pelota, imposibilitando poder predecir hacia dónde va a girar. Además, si le llegás a hacer esta maniobra a alguien, desde ya está mordiendo el polvo de la derrota (al menos en lo anímico: ¡no te pueden hacer eso!). Se hace presionado dos veces seguidas L1 y presionando después el botón de dirección que quieras (cuanto más alta tenga el jugador la estadística de Dribble, más rápida y precisamente lo va a hacer).
Modo de uso: Podés prescindir totalmente de esto. Sirve para gozar al rival, para calentar el partido, pero no vas a perder el encuentro si no sabés usarlo. El mejor momento para usarlo es cuando te vienen de frente y sabés que viene a sacarte la pelota con ✖ presionado.
Modo de defensa: Antes que nada, el movimiento es fácil de ver y para nada rápido (no es como para decir "¡Qué bruto! ¡Cómo no lo vi!"). Hay dos opciones muy simples.
Primero: seguí de largo y comételo (sin ✖ apretado).
Segundo: retrocedé unos pasos, esperá a que termine de hacer su payasada y sacale la pelota como lo hacés siempre. Como es tan fácil de impedir, que te hagan el movimiento completo es una humillación.

## 8. "PICAR" AL DISPARAR

El jugador, en vez de patear normalmente, tira al arco pasando la pelota por arriba del arquero. El movimiento se realiza cuando mantenés presionado L1 y presionás ■, cargando la barra de potencia a tu gusto.
Modo de uso: Esperá a que el arquero salga a achicarte el ángulo y mandásela por arriba.
Modo de defensa: Sacá al arquero con responsabilidad y criterio (después de todo, el *fulbo* no es para irreponsables, che).

## 9. "▲" PASE INTELIGENTE

Este pase es el arma secreta de cualquier experto en WE. El jugador, en vez de pasar la pelota a los pies de un compañero, se la tira cerca como para que el receptor vaya a buscarla y así esquivar varios defensores. Se le llama "pase inteligente" o "pase al hueco", precisamente porque el jugador que inicia el pase busca, inteligentemente, el hueco entre dos jugadores contrarios por donde pasar la pelota para que su compañero reciba el balón lo más libre posible.
Modo de uso: Usalo mucho para desbordar y poder llegar rápido y seguro a tirar centros. También es bueno para los contraataques, sobre todo si tenés jugadores rápidos. Asimismo, podés hacerlo para atrás, porque en vez de hacerlo para atrás la va a dejar muerta a un costado para que el jugador que viene atrás le pegue al arco o maniobre a su gusto.
Modo de defensa: Hay que saber cuándo una pelota está perdida y no pelearla en vano. En vez de tratar de interceptarla, correla o cambiá de jugador para dedicarte a la marca. Si ves que podés interceptarla, tirate con ● para detenerla. Si el pase intenta hacerse cerca de algún jugador, "en teoría" si presionás ✖ lo anticipás. Pero esto depende de las diferencias en las estadísticas de defensa, fuerza, estamina, aceleración y velocidad entre el que ataca y el que defiende.

## 10. "✖" PASE CORTO

Un pase directo al pie del compañero. Este tipo de pase va a ras del piso.

*Continúa en la página siguiente*

**Modo de uso:** Es conveniente, y sobre todo seguro, que hagas tus pases a jugadores que ves en la pantalla y no a los jugadores que imaginás que están ahí. Para que lo segundo suceda, tenés que conocer muy bien a tu equipo y a la formación que estás utilizando, porque ya sabés dónde están tus jugadores. Si esto no pasa y seguís insistiendo con hacer pases a jugadores fuera de la pantalla, tenés que jugar con el mapa. Jugar con el mapa es muy útil y sobretodo en WE, porque la mayoría de las veces que ves los huecos en la defensa rival los ves gracias al mapa del juego (ni hablar cuando vas de contra). Entonces, concepto 1: pasale la pelota a los jugadores que ves en la pantalla. Concepto 2: si no tenés posibilidad de pasarle el balón a los jugadores que ves, mirá el mapa para ver la ubicación de todos tus jugadores y elegir el pase más adecuado. *Nota: Muchos toques marean o impacientan al rival abriendo muchos huecos.*
**Modo de defensa:** Si tenés tus reflejos aceitados, con un par de trabitas (con ●), fin del tema. Si no, presionar ✖ puede solucionar (a veces) todo. La estrategia Zone Press es de mucha ayuda para marcar "habilidosos" con los pases (anticipan muy bien).

## 11. "●" PASE LARGO

Este movimiento se divide en cinco partes:

**a) Pase largo convencional:**
Un pase aéreo a otro jugador del mismo equipo en corta o larga distancia. Se hace manteniendo presionado ● hasta tener la potencia deseada y después soltar en dirección al jugador que tiene que recibir el pase.
**Modo de uso:** Utilizalo para cruzar el balón y así cambiar el frente de ataque abriendo huecos en la defensa.
**Modo de defensa:** Impedir que haga el pase trabando fuerte o poniendo el cuerpo del jugador para que rebote y pierda dirección.

**b) Despeje:**
Un pelotazo poderoso que saca la pelota lo más lejos posible para reacomodar tu defensa. Presioná ■ o ● en tu área.
**Modo de uso:** No es recomendable despejar así, a menos que tengas delanteros altos. Pero, si no te queda otra, asegurate de tener la estrategia Counter Attack activada.
**Modo de defensa:** Casi no hay, pero si la hay es con el cuerpo del jugador.

**c) Centro alto (o llovido):**
Es un pase alto al área listo para ser cabeceado por cualquiera de tus delanteros. Cuando estés junto al área contraria por algún costado, presioná ● y tu jugador va a hacer un pase alto hasta adentro del área (dale dirección haciendo ↓ o ← o → o ↑ o ↙ o ↘ o ↗ o ↖).
**Modo de uso:** Usalo cuando sabés que es seguro que el jugador que recibe la pelota va a ganarle a su marcador.
**Modo de defensa:** En vez de marcarlo directamente, posicionate al lado del jugador (vos más cerca de tu área) y, cuando quiera tirar el centro, la pelota va a rebotar en tu cuerpo.

**d) Centro a baja altura:**

Es un centro rápido y a la cabeza del jugador. Es el más difícil de interceptar. Se hace desde cualquier lateral que esté cerca del área rival y presionando rápidamente ●, ● (dale dirección haciendo ↓ o ← o → o ↑ o ↙ o ↘ o ↗ o ↖).
**Modo de uso:** Es la mejor opción a la hora de tirar centros. Si seguís a tu astucia, vas a descubrir cosas interesantes.
**Modo de defensa:** Es igual que en el Centro Alto.

**e) Centro al ras del piso:**
Es un centro que parece casi un pase bajo, pero con mucha potencia y listo para ser pateado. Se hace

*Continúa en la página siguiente*

ción al arco y así poder posicionarte mejor para disparar. Por último, usalo para que el arquero se tire al piso y así patear al arco con total libertad.
**Modo de defensa:** Para no comerte el amague, no vayas a defender presionando ✖. Si el contrincante hace este movimiento y vos no tenías presionado ✖, como no vas a tirarte inútilmente, ahora tu enemigo va a quedar mal parado. Apelando a tu habilidad con la gambeta, vas a poder recuperar el balón fácilmente. Cuando es tu arquero quien ha quedado frente a un delantero listo para hacerle el amague, no hay mucho que hacer: todo depende de cuántos puntos de defensa tenga tu arquero (de 17 a 19 están bien).

## 7. BICICLETA

El tipito pasa ambas piernas (primero una y después la otra, no las dos juntas, porque sino terminaría desparramado en el suelo, je) por encima de la pelota, imposibilitando poder predecir hacia dónde va a girar. Además, si le llegás a hacer esta maniobra a alguien, desde ya está mordiendo el polvo de la derrota (al menos en lo anímico: ¡no te pueden hacer eso!). Se hace presionado dos veces seguidas L1 y presionando después el botón de dirección que quieras (cuanto más alta tenga el jugador la estadística de Dribble, más rápida y precisamente lo va a hacer).
**Modo de uso:** Podés prescindir totalmente de esto. Sirve para gozar al rival, para calentar el partido, pero no vas a perder el encuentro si no sabés usarlo. El mejor momento para usarlo es cuando te vienen de frente y sabés que viene a sacarte la pelota con ✖ presionado.
**Modo de defensa:** Antes que nada, el movimiento es fácil de ver y para nada rápido (no es como para decir "¡Qué bruto! ¡Cómo no lo vi!"). Hay dos opciones muy simples.
Primero: seguí de largo y comételo (sin ✖ apretado).
Segundo: retrocedé unos pasos, esperá a que termine de hacer su payasada y sacale la pelota como lo hacés siempre. Como es tan fácil de impedir, que te hagan el movimiento completo es una humillación.

## 8. "PICAR" AL DISPARAR

El jugador, en vez de patear normalmente, tira al arco pasando la pelota por arriba del arquero. El movimiento se realiza cuando mantenés presionado L1 y presionás ■, cargando la barra de potencia a tu gusto.
**Modo de uso:** Esperá a que el arquero salga a achicarte el ángulo y mandásela por arriba.
**Modo de defensa:** Sacá al arquero con responsabilidad y criterio (después de todo, el *fulbo* no es para irreponsables, che).

## 9. "▲" PASE INTELIGENTE

Este pase es el arma secreta de cualquier experto en WE. El jugador, en vez de pasar la pelota a los pies de un compañero, se la tira cerca como para que el receptor vaya a buscarla y así esquivar varios defensores. Se le llama "pase inteligente" o "pase al hueco", precisamente porque el jugador que inicia el pase busca, inteligentemente, el hueco entre dos jugadores contrarios por donde pasar la pelota para que su compañero reciba el balón lo más libre posible.
**Modo de uso:** Usalo mucho para desbordar y poder llegar rápido y seguro a tirar centros. También es bueno para los contraataques, sobre todo si tenés jugadores rápidos. Asimismo, podés hacerlo para atrás, porque en vez de hacerlo para atrás la va a dejar muerta a un costado para que el jugador que viene atrás le pegue al arco o maniobre a su gusto.
**Modo de defensa:** Hay que saber cuándo una pelota está perdida y no pelearla en vano. En vez de tratar de interceptarla, correla o cambiá de jugador para dedicarte a la marca. Si ves que podés interceptarla, tirate con ● para detenerla. Si el pase intenta hacerse cerca de algún jugador, "en teoría" si presionás ✖ lo anticipás. Pero esto depende de las diferencias en las estadísticas de defensa, fuerza, estamina, aceleración y velocidad entre el que ataca y el que defiende.

## 10. "✖" PASE CORTO

Un pase directo al pie del compañero. Este tipo de pase va a ras del piso.

*Continúa en la página siguiente*

**Modo de uso:** Es conveniente, y sobre todo seguro, que hagas tus pases a jugadores que ves en la pantalla y no a los jugadores que imaginás que están ahí. Para que lo segundo suceda, tenés que conocer muy bien a tu equipo y a la formación que estás utilizando, porque ya sabés dónde están tus jugadores. Si esto no pasa y seguís insistiendo con hacer pases a jugadores fuera de la pantalla, tenés que jugar con el mapa. Jugar con el mapa es muy útil y sobretodo en WE, porque la mayoría de las veces que ves los huecos en la defensa rival los ves gracias al mapa del juego (ni hablar cuando vas de contra). Entonces, concepto 1: pasale la pelota a los jugadores que ves en la pantalla. Concepto 2: si no tenés posibilidad de pasarle el balón a los jugadores que ves, mirá el mapa para ver la ubicación de todos tus jugadores y elegir el pase más adecuado. *Nota: Muchos toques marean o impacientan al rival abriendo muchos huecos.*
**Modo de defensa:** Si tenés tus reflejos aceitados, con un par de trabitas (con ●), fin del tema. Si no, presionar ✖ puede solucionar (a veces) todo. La estrategia Zone Press es de mucha ayuda para marcar "habilidosos" con los pases (anticipan muy bien).

## 11. "●" PASE LARGO

Este movimiento se divide en cinco partes:

**a) Pase largo convencional:**
Un pase aéreo a otro jugador del mismo equipo en corta o larga distancia. Se hace manteniendo presionado ● hasta tener la potencia deseada y después soltar en dirección al jugador que tiene que recibir el pase.
**Modo de uso:** Utilizalo para cruzar el balón y así cambiar el frente de ataque abriendo huecos en la defensa.
**Modo de defensa:** Impedir que haga el pase trabando fuerte o poniendo el cuerpo del jugador para que rebote y pierda dirección.

**b) Despeje:**
Un pelotazo poderoso que saca la pelota lo más lejos posible para reacomodar tu defensa. Presioná ■ o ● en tu área.
**Modo de uso:** No es recomendable despejar así, a menos que tengas delanteros altos. Pero, si no te queda otra, asegurate de tener la estrategia Counter Attack activada.
**Modo de defensa:** Casi no hay, pero si la hay es con el cuerpo del jugador.

**c) Centro alto (o llovido):**
Es un pase alto al área listo para ser cabeceado por cualquiera de tus delanteros. Cuando estés junto al área contraria por algún costado, presioná ● y tu jugador va a hacer un pase alto hasta adentro del área (dale dirección haciendo ↓ o ← o → o ↑ o ↙ o ↘ o ↗ o ↖).
**Modo de uso:** Usalo cuando sabés que es seguro que el jugador que recibe la pelota va a ganarle a su marcador.
**Modo de defensa:** En vez de marcarlo directamente, posicionate al lado del jugador (vos más cerca de tu área) y, cuando quiera tirar el centro, la pelota va a rebotar en tu cuerpo.

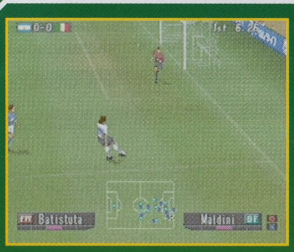
**d) Centro a baja altura:**

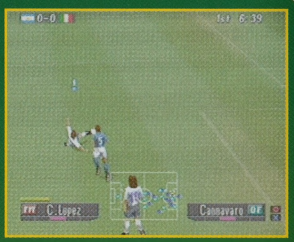
Es un centro rápido y a la cabeza del jugador. Es el más difícil de interceptar. Se hace desde cualquier lateral que esté cerca del área rival y presionando rápidamente ●, ● (dale dirección haciendo ↓ o ← o → o ↑ o ↙ o ↘ o ↗ o ↖).
**Modo de uso:** Es la mejor opción a la hora de tirar centros. Si seguís a tu astucia, vas a descubrir cosas interesantes.
**Modo de defensa:** Es igual que en el Centro Alto.

**e) Centro al ras del piso:**
Es un centro que parece casi un pase bajo, pero con mucha potencia y listo para ser pateado. Se hace

*Continúa en la página siguiente*

# Winnig Eleven 2002 World Soccer



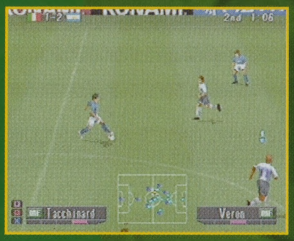



desde cualquier lateral que esté
cerca del área rival y presionando rápidamente ●, ●, ● (dale dirección haciendo ↓ o ← o → o ↑ o ↙ o ↘ o ↗ o ↖).
**Modo de uso:** Sólo recomendable si hay muy pocos defensores en el área.
**Modo de defensa:** Es igual que en el Centro Alto y el Centro a Baja Altura.

## 12. "✕" ROBO LIMPIO

Manteniendo presionado este botón, el jugador automáticamente va a buscar la pelota.
**Modo de uso:** Usalo para que el jugador encuentre el camino correcto hacia la pelota, no para que haga el trabajo por vos. Para robar una pelota, presioná el botón justo en el momento en el que vos y tu rival están enfrente, porque te podés comer cualquier tipo de movimiento o la famosa "calesita". Intentá robar sin pulsar este botón y vas a ver que es mucho más efectivo. No es aconsejable robar una pelota corriendo, sino que es mejor trotar para que tenga más reflejos tu jugador.
**Modo de defensa:** Lo primero que tenés que saber es cuándo recibís un pase. Casi siempre que recibís un pase, un jugador rival está detrás tuyo, listo para chorearte la pelota. Vos no te tenés que dar vuelta rápido, sino que debés girar para darle la espalda al jugador que te viene a marcar. Mientras pasa esto, tu jugador va a abrir los brazos, impidiendo el paso de la marca. En ese momento, tu rival va a estirar la pierna tratando de robarte la pelota (pero no puede pasar porque tu jugador no lo deja). Es en ese momento cuando tenés que girar para encarar al arco, porque el contrincante pierde tiempo para tratar de sacarte la pelota. Si tu jugador viene bajo de Body Balance no intentes esta alternativa.
A esta altura te esrtarás preguntando: ¿Qué joraca es la "calesita"? La calesita (o carrusel para nuestros amigos mexicanos) la hacés cuando al rival se le quedó pegado el dedo en el botón ✕. Cuando te venga a marcar, dale la espalda al jugador y empezá a girar en círculos trotando (es decir, SIN CORRER). Vas a ver cómo el jugador se desespera por quitarte la pelota, se tropieza solo, y vos vas a estar en el mismo lugar que estabas antes pero con uno menos que gambetear. Esquivar esta marca también se puede hacer con ligeros movimientos en diagonal. O, si no, cuando te están agarrando (como en la calesita, por ejemplo) algunos toques al botón de correr (R1) van a hacer tropezar a la mayoría de los jugadores.

## 13. "■" BOTÓN DE ROBO AUTOMÁTICO



Este botón permite que un jugador de tu equipo sea controlado por la máquina para robarle la pelota a alguien del equipo contrario.
**Modo de uso:** Usalo para que vos puedas cubrir a determinado jugador mientras la CPU marca al que tiene la pelota. Esto sirve mucho para prevenir posibles pases al hueco o desbordes con paredes. También sirve para poner más presión mientras defendés (no es lo mismo que vaya a buscar uno la pelota que dos).
**Modo de defensa:** Si llegaran a venir de a dos, podés hacerle la calesita a los dos (je), dejando un hermoso hueco que va a ser muy bien aprovechado por vos, por supuesto. Si la que viene sola es la CPU, tené en cuenta que te va a marcar como marca la máquina cuando jugas la Master League, o la Kona-

*Continúa en la página siguiente*

# Winnig Eleven 2002 World Soccer

mi Cup, así que no te hagas el pillín y descargá la pelota en algún compañero.

### 14. "●" TRABAR FUERTE

El jugador se tira al piso en busca de dos cosas: primero, quitar la pelota; segundo, serruchar al rival para tratar de lesionarlo.

**Modo de uso:** Es el movimiento más delicado del juego: lo apretaste una milésima tarde y puede significar el fin de **tu** jugador. Usalo más para interceptar pases que para tratar de robar el balón (para eso tenés el ✕).

**Modo de defensa:** Muchas, es muy fácil. Si vienen de frente a sacarte la pelota (no a guadañarte), casi siempre calculan que vas a estar unos metros más adelante porque venís corriendo. Así que, si vos frenás, el tipito se tiró al pedo y vos seguís los más campante con la pelota en tus pies. También podés esquivarlo haciendo diagonales hacia atrás o, mejor aún, fabricar la falta. Para hacer esto, tenés que darle la espalda al jugador que te viene a barrer justo antes de que toque la pelota. Esto va a hacer que caigas y que el árbitro cobre un tiro libre de riesgo (siempre y cuando no estés jugando contra Brasil... ya se sabe cómo los árbitros se hacen los boludos cuando de cobrarle en contra a la "verdeamarelha" se trata, uf). Si usás bien esta arma, puede ser un derroche de amarillas y rojas.

### 15. "■" DISPARAR AL ARCO

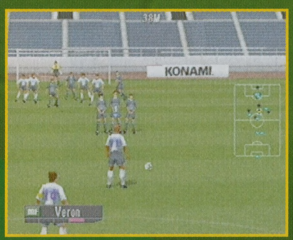
El jugador impacta con uno de sus pies el esférico, intentando que éste se introduzca entre los tres postes para convertir un tanto... y humillar al rival, jue, jue.

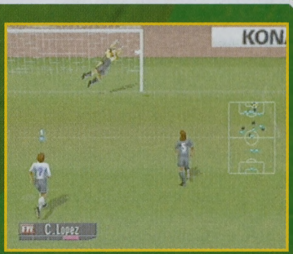
**Modo de uso:** Consejo base: NUNCA carges la barra de potencia al mango porque es extremadamente difícil que anotes de esa manera.

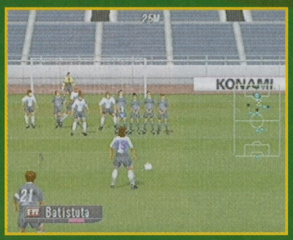
Si se te llega a cargar así, será mejor que hagas el amague, porque la vas a colgar. Cuando apuntes, tratá de no patear en direcciones convencionales (como ➡ o ⬅). Es mejor que intentes algo intermedio (como ↗ o ↘ o ↖ o ↙) para propvocarle un margen de error al arquero (sobre todo si estás apuntando en diagonal al arco). Para disparar con la dirección que a vos se te antoja, tenés que presionar primero ■ y después marcar la dirección que querés.

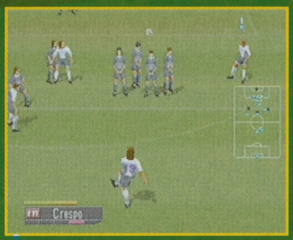
**Modo de defensa:** Tratá de utilizar el cuerpo de tus defensores para detener los disparos de los contrincantes. Dale dirección hacia el jugador presionando ✕ para que se ponga frente a él, pero no intentes sacarle la pelota porque podés comerte un amague de aquellos. No es conveniente tirarse al piso (salvo en situaciones extremas) porque podés provocar un penal o un tiro libre de riesgo.

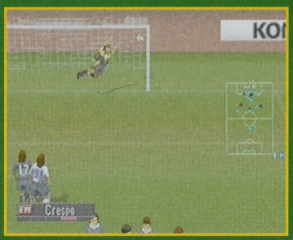
## TIROS LIBRES DIRECTOS






Esta es una pequeña guía para que puedas patear mejor tus tiros libres.

*Continúa en la página siguiente*

# Winnig Eleven 2002 World Soccer

*SP = Shoot Power (la estadística que debe tener el que ejecuta el tiro libre).*
*↑ o ↓ = Si se debe patear el tiro libre con el direccional hacia arriba o hacia abajo (se debe matener presionado antes de que el jugador patee).*
*x/x = La fracción de la barra de potencia que se debe usar para patear.*

De 17 a 22 metros:
SP 16: ↓ + 1/2 o 3/4
SP 17: ↓ + 1/2
SP 18: ↓ + 1/2 (tratá de apuntar entre dos jugadores).
SP 19: ↓ + 1/2 (dale comba para que el remate no sea tan fuerte).

De 23 a 29 metros:
SP 16: - + 3/4
SP 17: - + 1/2 o 3/5
SP 18: - + 1/2
SP 19: ↓ + 3/4 o 4/5

De 30 a 38 metros:
SP 16: ----------
SP 17: ↑ + 3/4 (dale comba por afuera de la barrera).
SP 18: ↑ + 1/2 (dale comba por afuera de la barrera).
SP 19: ↑ + 3/5 (dale comba por afuera de la barrera).

De 39 a 42 metros:
SP 16: ----------
SP 17: ----------
SP 18: ↑ + 3/4 (dale comba por afuera de la barrera).
SP 19: ↑ + 4/5 (dale comba por afuera de la barrera).

*Nota: La comba o curva se hace presionando ← o → antes de que el jugador patee la pelota; después mantené presionado en esa dirección (también se puede hacer en los corners).*

Para armar tus equipos (formación, posiciones, etc.) pensá mucho en las estadísticas de tus jugadores. Por ejemplo, si tenés tres defensores buenos y uno mediocre o directamente malo, es preferible que juegues con tres defensores y sumes más gente al mediocampo, permitiendo un juego más dinámico.
No deberías poner un delantero de defensor, porque su estadística (por ejemplo Defense 13, Offense 18) va a hacer que, cuando vaya a trabar, lo haga mal y guadañando a cualquiera que se le cruce. Resultado: tiro libre o penal en contra, más posible tarjeta amarilla o roja.

De más está decir que sobre un Winning Eleven se puede hablar y mucho. Pero creemos que con esta guía es más que suficiente para que aquellos ya fogueados en el tema puedan aprovechar las novedades del juego y aquellos que recién hacen sus primeras armas se sientan a gusto con él en muy poco tiempo. Por lo pronto, no hay nada más que agregar. Así que, agarrá el joystick, elegí tu equipo y dale a la redonda que la vas a pasar bárbaro. Hasta la próxima.

**club play**

# club play

## Está de Regreso

Después de unas cuantas *fechas de suspensión* (otra que Ronaldo...), le hacemos una gambeta a la crisis económica ¡y volvemos por la revancha!

Esta Club Play que tenés en tus manos no sólo significa un regreso, sino también novedades. ¿Por ejemplo? Con este número pasamos a llamarnos oficialmente Club Play y decimos adiós a nuestra antigua Club PlayStation. Asimismo, hemos decidido cambiar la numeración de la revista: ésta, que originalmente iba a ser la Club PlayStation #38 es ahora la Club Play #1, para que todos nuestros lectores puedan ser partícipes de esta nueva etapa desde el principio. Lectores que han aumentado,ya que Club Play llega ahora ¡a **México**! y nuestros hermanos mexicanos podrán disfrutar todos los meses de la revista que fue pionera en juegos de PlayStation en Argentina y que continúa siendo la preferida (¿o no?). Trucos, estrategias, guías, novedades, informes y notas especiales para todos los juegos de PlayStation y PlayStation 2, tanto en Argentina como en México.

En base a esfuerzo, sacrificio, profesionalismo y muchas pero muchas ganas, los que laburamos en la Club Play volvemos al ruedo con fuerzas renovadas. No importa cuántos obstáculos haya en el camino o cuántos palos intenten ponernos en la rueda, nosotros siempre seguimos adelante, mejorando cada día.

**Porque a ustedes les gusta leerla y a nosotros nos gusta hacerla.**
**¡Bienvenidos una vez más al universo Club Play!**

***El staff de la Club Play***

***"Che, pebeta... ¿Vos me estás gastando? ¿Porqué no te copás con un feca?"*... Sí, sabemos que frases como esta pueden sonar un tanto extrañas (incluso para varios argentinos también) así que, para que leer esta revista no se transforme en una pesadilla para nuestros amigos mexicanos, hemos decidido incluir este...**

## Pequeño Glosario Club Play

**¡El primer diccionario Argentino-Normal / Normal-Argentino del mundo!**

**Acá vas a encontrar todas aquellas palabras que suenan raro y que encima no sabés qué significan. De más está decir que este glosario va a ir *in crescendo* con el correr de cada revista, así que esta lista puede llegar a transformarse casi en un guía telefónica.**

- ***Al mango:*** *Al máximo.*
- ***Al pedo:*** *En vano.*
- ***Bárbaro:*** *Genial.*
- ***Batir:*** *Contar, confesar.*
- ***Bolú / Boludo:*** *Tonto, estúpido.*
- ***Bondi:*** *Ómnibus.*
- ***Calesita:*** *Carrusel*
- ***Capo:*** *Genio.*
- ***Chabón:*** *Tipo, sujeto.*
- ***Colgar (la pelota):*** *Tirar la pelota a la tribuna.*
- ***Comerse el amague:*** *Ser engañado por el amague.*
- ***Copado:*** *Genial, fabuloso / Que tiene buena onda.*
- ***Dar pa' que tenga:*** *Pegarle a alguien o a algo de tal manera que no se lo olvide jamás.*
- ***Fachero / pintón:*** *Apuesto, tipo atractivo.*
- ***Fajar:*** *Moler a golpes.*
- ***Fenómeno:*** *"Ese chabón es un fenómeno" = Ese tipo es sen sacional.*
- ***Fuiste:*** *Perdiste, sos historia.*
- ***Gambeta:*** *Amague, finta.*
- ***Gastar:*** *Burlarse de alguien.*
- ***Gozar:*** *Burlarse de alguien.*
- ***Groso:*** *Enorme, gigantesco / Genial.*
- ***Guarda con...:*** *Cuidado con...*
- ***Irse de mambo:*** *Exagerar, pasarse de la raya.*
- ***Joya:*** *Genial.*
- ***Jueperra:*** *Hijo de perra.*
- ***Juna gran p...:*** *Hijo de una gran p...*
- ***Laburar:*** *Trabajar.*
- ***Luca (de dinero):*** *Mil (una luca = mil pesos / una luca verde = mil dólares).*
- ***Macanudo:*** *Amigable, agradable.*
- ***Mango (de dinero):*** *"No tengo un mango" = no tengo un cen tavo/peso.*
- ***Mojar:*** *Anotar, marcar.*
- ***Pedorro:*** *De muy baja calidad.*
- ***Piola:*** *Avispado, sagaz.*
- ***Posta:*** *Dato preciso, seguro.*
- ***Quilombo:*** *Lío / Problema.*
- ***Rajar:*** *Echar, expulsar / Huir, escapar.*
- ***Trolo / Maraca:*** *Afeminado / Maricón.*
- ***Trucho:*** *Falso / De pésima calidad.*
- ***Zafar:*** *"Esa película zafa" = Esa película es aceptable.*

# Concurso Logo club play

## ¡El público no escatimó elogios!

***"Porque es más fachero y, a una revista como la de ustedes, un logo colorido le queda mejor".***
Patricio Villalón
Colón, Buenos Aires.

***"Porque una revi tan sensacional merece un logo re-copado, como este. ¡Qué buen logo!".***
Gonzalo Domínguez Ituzaingó,
Buenos Aires.

***"Porque el logo #1 es tan cuadrado que me hace acordar a los gráficos de Family (mejor no recordar)".***
Julio Dalman
Valentín Alsina, Buenos Aires.

***"Tengo hambre".***
Adrián Carrión Pampa y la vía.

***"A mí 'Pintemos con Barbie' me costó terminarlo".***
Verónica C.
La luna.

## ¡¡Felicitaciones Marcelo Gustavo Delorenzi!!

La elección del nuevo logo de la Club Play fue todo un éxito y arrojó un afortunado ganador que ya se ha hecho acreedor a una flamante PS One: don **Marcelo Gustavo Delorenzi** (o sea, el pibe de la foto).

## ¡Ponete la Camiseta de club play

Queremos recordarles a los lectores que ganaron una remera de *Club Play* y que todavía no la retiraron que tienen tiempo para hacerlo hasta el viernes 30 de agosto. Ellos son:

Braian Morales, Nicolás Simeone, Pablo Altamirano, Cecilia Silingardi, Miguel Angel Stocco, Hugo Ezequiel Pérez, Ariel Grimaldi, Miguel Angel Chimari, Daniel Silingardi, Matías Rega, Germán Lunewitz y Cristian Deve.

A muchos de Uds. sólo pudimos dejarles mensajes en sus contestadores, así que quienes deseen retirar su remera, pueden llamarnos al (15) 4940-9026, de lunes a viernes, de 9 a 13 y de 14 a 17 hs. y combinar con Verónica.

# SPIDER-MAN

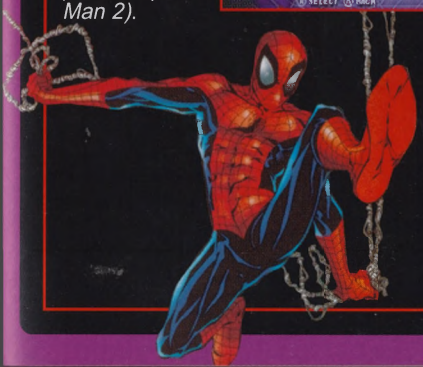
## Che... la boquita...

*Truco enviado por Alejandro Avendaño (20), Capital Federal.*

Y, bueh... los superhéroes también son personas, ¿no? Y, cuando les toca tener un mal día, también tienen derecho a lanzar un buen rosario de puteadas como cualquier hijo de vecino. Es en base a eso que Alejandro nos ha enviado este truco tan... particular...

*Modo Guaso:* Lo único que tenés que hacer es escribir cualquier puteada (en inglés, por supuesto) en el Cheats que se encuentra en el menú Special, y ver cuál es la reacción de Spidey. No, nosotros no te vamos a decir qué tipo de puteadas tenés que poner (somos nenes buenos).

*(Nota: este truco sirve tanto para el Spider-Man 1 como para el Spider-Man 2).*



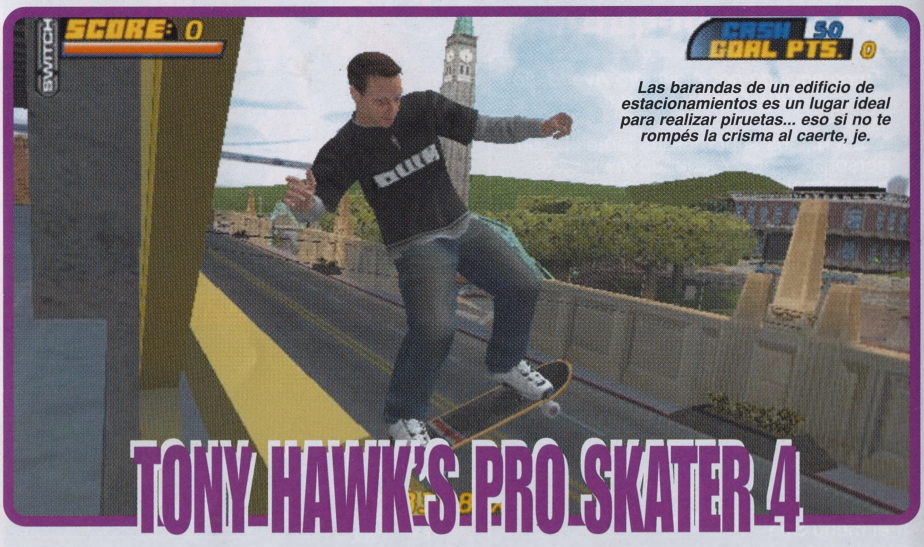
## Trucos varios

Toda una página de trucos para los fans del lanzarredes. En este caso, te damos varias passwords para que habilites seis de los mejores trucos que trae este Spider-Man 2 (sobre todo, el truco para el singular modo *"¿Y si..?"*).

*Vidas infinitas:* Ingresá la password SUPERGOD.
*Todos los entrenamientos:* Ingresá la password CEREBRA.
*Récords de los programadores:* Ingresá la password VVHISCRS.
*Modo Cheats:* Ingresá la password AUNTMAY.
*Modo "¿Y si..?":* Ingresá la password VVISIONS. Dependiendo de cuán bien progreses en el juego, varios eventos en el futuro pueden cambiar. Este es un modo sensacional.
*Modo Cabezón:* Ingresá la password ALIEN.
*Modo Pie Grande:* Ingresá la password STACEYD.

# PLAYSTATION 2 • UN VISTAZO AL FUTURO...

**La Play 2 ya llegó, damas y caballeros, y las compañías de todo el mundo siguen en su loca carrera por desarrollar los mejores juegos para este soporte. En cada número, te vamos a mostrar en detalle los más destacados y asombrosos.**




*Las barandas de un edificio de estacionamientos es un lugar ideal para realizar piruetas... eso sí no te rompés la crisma al caerte, je.*

## TONY HAWK'S PRO SKATER 4

### Lo que abunda no daña

**El gran rey del grind está de vuelta. Gráficos alucinantes, animaciones perfectas, escenarios gigantescos y toda la furia de los Tony Hawk reunidos en un título que amenaza con arrasar con todo.**

La saga de los Tony Hawk se ha convertido ya prácticamente en una leyenda, llegando incluso a crear un género por sí mismo. Los fans del superjuego de Activision se reprodujeron por millones en todo el mundo en un lapso tan corto que sorprendió hasta a los mismísimos creadores. Pero cuando la E3 de este 2002 estaba a punto de dar inicio, muchos se preguntaban si la movida de Activision no era un tanto arriesgada: ¿sacar al mercado un nuevo Tony Hawk? ¿Animarse a perder el crédito conseguido con los tres juegos anteriores? Pues sí: Tony Hawk está de vuelta y Activision y Neversoft han desarrollado una auténtica maravilla. ¿El cuarto título de un juego de skate? Sí. Porque lo que abunda no daña... Más si es de esta calidad.

*¡Ando volaaaandooo! ¡Soy feliiiiiiiz!".*

### *Un placer para la vista*

Lo primero que salta a la vista cuando uno pone los ojos sobre el Tony Hawk 4 son -lógicamente- los gráficos. El aspecto visual del juego ha sido realmente depurado y mejorado, si es que se podía mejorar un juego que parecía gráficamente único. Y es acá donde aparecen esos detalles que no siempre son necesarios, pero que hacen que un juego se convierta en un clásico y se posicione por encima de sus rivales. Tony Hawk 4 tiene muchos de estos detalles: cuando antes el suelo era perfectamente liso, ahora hay pequeños defectos en el asfalto que pueden convertirse en una pesadilla hasta para los skaters más experimentados; las animaciones y los escenarios lucen más realistas que nunca y los

rostros (uno de los puntos en los que muchos juegos le pifian) son impecables; la interface de manejo, por su parte, también ha sido mejorada no sólo en su aspecto sino también en su funcionamiento, siendo ahora mucho más intuitiva y precisa.

### Lo ya conocido ha sido mejorado

Lo más importante para Neversoft y Activision en esta cuarta entrega no es tanto -parece- atraer a jugadores nuevos, como satisfacer las necesidades de jugadores ya experimentados. Todo el que alguna vez haya puesto sus manos sobre un Tony Hawk se sentirá absolutamente cómodo y a gusto.
En cuanto al modo Career, está planteado ahora de una manera totalmente distinta. En lugar de arrancar desde el principio con el reloj corriendo, podés ahora recorrer el escenario libremente y, cuando ya sientas que estás listo, acercarte a alguno de los peatones para que te asigne una misión. De esta manera, sin tener la presión del tiempo que corre, el TH4 ha conseguido un espíritu skater mucho más realista.
Asimismo, los escenarios del TH4 merecen ser recorridos por completo (en realidad, tenés que recorrerlos bien antes de lanzarte en una misión, porque te podés perder con suma facilidad). Todos y cada uno de los niveles del juego son gigantescos. Muchísimo más grandes que los que había en los TH anteriores. Encima, están repletos de elementos, objetos y obstáculos que hacen que deslizarse sobre un skate sea una delicia.

*El chabón de la camarita está a punto de quedarse con el skate incrustado en los dientes...*

*Uno de los nuevos movimientos del juego: el Skitch que te permite sujetarte a los autos que pasan.*

*Las animaciones y las caras de los personajes del TH4 son un deleite. Todos los detalles han sido sumamente tenidos en cuenta.*

### Esquivando gente

Los peatones también tienen una gran importancia en este TH4. Niños, madres preocupadas y caminantes distraídos pululan por las calles, cruzándose en tu camino siempre. La muchedumbre que mira los saltos de los skaters también cuenta y mucho, aunque esquivarlos para no darte un golpe en el suelo se convierta en casi una pesadilla. La mayoría de los objetivos y misiones te son asignados al hablar con determinados peatones marcados con una gran flecha, y es en ese momento en que debés lanzarte de lleno a través del genial diseño que todos los escenarios tienen. Los elementos que adornan estos lugares son miles: rampas, escaleras, fuentes, balcones, edificios, postes de luz, cestos de basura, señales de tránsito, barriles, bancos de plaza, árboles, autos... en fin: enumerarlos a todos sería un tanto al pedo, ya que todo lo que veas en la calle está fielmente representado en los niveles del Tony Hawk 4 con una calidad visual y un realismo en cada detalle pocas veces visto antes.

### Los movimientos

Si bien las cosas no han variado mucho desde el tercer juego en lo que respecta a movimientos y saltos, existen ahora un par de maniobras que te llamarán la atención. Todos los movimientos que ya conocías han regresado esta vez con animaciones mucho más fluídas y creíbles, y a ellos se suman dos o tres movimientos más que te permitirán sacar ventaja luego de hacer ciertas maniobras que en los juegos anteriores te obligaban a perder velocidad o altura. ¿Un ejemplo? Ahora vas a poder sujetarte de algún auto o camión que pasa a toda velocidad: imaginate todas las cosas que podés hacer lanzado a más de cien kilómetros por hora (sí, abrirte la cabeza es una de ellas... pero esto es un juego después de todo, ¿no?).

Anunciado para noviembre de este 2002, Tony Hawk's Pro Skater 4 es el ejemplo perfecto de que, si un juego está hecho con ganas y cerebro, no importa cuántas secuelas tenga: será siempre un éxito asegurado.

club play

ESTRATEGIA COMPLETA

# Monsters, Inc.

# MONSTERS, INC.

## ASUSTANDO INOCENTES... ROBOTITOS

¿Te gusta asustar a la gente? ¿Sos de esos que disfrutan viendo cómo los demás abren los ojos de tal manera que parecen salírseles de las cuencas, mientras su piel toma un instantáneo tono blanco? Entonces este juego es ideal para vos... aunque acá vas a tener que asustar robotitos, no personas (tampoco hay que ser tan despiadado, che).

Parece que esta vez la cosa no anduvo tan mal. Y eso, que siempre es una buena noticia, en este caso lo es aún más. Porque se trata de uno de los títulos más fuertes que Disney haya lanzado en los últimos tiempos en cine y, a diferencia de taaaantos otros casos, esta vez el juego que lo acompaña es bueno. Todos los que sentimos cierto aprecio por los personajes de Disney hemos caido en la lamentable conclusión (luego de años y años, juegos y juegos) de que Disney Interactive es algo así como "una máquina de garcar licencias". La gran mayoría de los juegos que esta empresa ha lanzado al mercado aprovechando el suceso de alguna de sus películas en cine ha sido un verdadero fiasco. O eran cortos, o eran simplones, o tenían una calidad mediocre o, simplemente, eran pésimos (aunque, en rigor de verdad, siempre hay excepciones, por supuesto).

## CONTROLES

Pero, repetimos, parece que esta vez la cosa no anduvo tan mal. Monsters Inc. es un muy buen juego, apuntado hacia un público mayoritariamente infantil, es cierto, pero con elementos y diversión suficientes como para que si sos adulto la pases bien. Y, encima, sirve para reivindicar la famosa calidad de Disney en este ramo, que había caido en el descreimiento po-pular.

Bueh, la cosa es que lo pusimos al bueno de Adriancito frente a la Play (no se resistió mucho que digamos, a decir verdad), le acercamos un anotador, una birome, un par de latas de Siete Arriba, y el producto final fue este...

*Por Adrián Carrión.*

## ORIENTACION

- Saltá las barreras presionando ✕ y salí por la puerta opuesta.
- En el primer salto, presioná dos veces seguidas ✕ para hacer un doble salto; en el segundo hacé lo mismo pero, cuando se trepe, presioná ↑ para subir.
- Rompé todas las cajas presionando ■ (che, esta musiquita es re-pegadiza, no me la pue-

*Continúa en la página siguiente.*

# Monsters, Inc.

do sacar de la cabeza... ¡hay que saltar a lo Ska!).
• El ítem que aparece ahí es para recargar tu energía; agarralo y también agarrá la vida que está más adelante.
• Para romper las cajas grises, tenés que saltar y, en el aire, presionar ✖ para caer con toda la potencia encima de la caja y así romperla (si querés, podés hacer un doble salto).
• Recogé todos los Oozes verdes (estos incrementan tu barra de susto).
• ¿Viste que abajo a la izquierda, en la barra de susto, también se llenó la barra violeta? Esto quiere decir que podés asustar a los Nerves que sean de color violeta y nada más (tenés que subir más niveles recogiendo más Oozes para poder asustar a los de otro color). Ahora tenés un Nerve enfrente: acercate a él y presioná rápidamente y muchas veces el botón que te indica (a veces el botón en cuestión puede variar) y, cuando la barra se llene, presioná ✖ para matarlo del susto (foto 1).

1

• Ahora, el que está ahí es de color verde; recogé las latas de Ooze para conseguir el nivel necesario para asustarlo.
• Para poder conseguir la medalla de bronce, tenés que asustar a cinco Nerves (ya llevás dos; faltan tres). Tenés dos Nerves a la derecha (uno amarillo y uno naranja) y uno naranja a la izquierda, arriba de unas cajas (acordate de recoger todos los Oozes necesarios para poder asustarlos).
• Te presento a las medallas Monsters Inc. ("medallas Monsters Inc., persona jugando... persona jugando, medallas Monsters, Inc."), *(Nota de Alejandro: uy, Dió... me parece que Adrián tiene hoy uno de esos días...)*. Si juntás 10 por nivel... ¿Adiviná qué? ¡¡Síí!! ¡¡Te ganaste una medalla de plata (están todas a mano y algunas están dentro de las cajas de madera)!! ¿La de oro? Avanzá un poco más para saberlo.
• Para sacar la de oro tenés que asustar a ocho Nerves (ya llevás cinco; faltan tres). Algunos son rojos y esto quiere decir que tenés que llegar al nivel máximo para poder asustarlos. Ojo que hay uno escondido dentro de una caja y también una vida (tenés que destruirlas).

## 1. URBAN TRAINING GROUNDS

### ACLARACIONES

*(!) Significa que sólo podés llegar a él mediante el trampolín (la única forma de obtenerlo es consiguiendo las cuatro medallas de bronce).*
*(%) Significa que sólo podés llegar a él mediante el Speed Boost (la única forma de obtenerlo es consiguiendo las ocho medallas de bronce).*
*(#) Significa que sólo podés llegar a él mediante el Flingshot (la única forma de obtenerlo es consiguiendo las doce medallas de bronce).*
*(!!) Significa que sólo aparece después de que sacás la medalla de plata.*

### 1.A – CITY PARK

*Ayudas: Pegale a los tachos de madera para obtener Oozes. Cuando logres entrar al árbol, vas a ver un switch amarillo al final del camino. Pisalo para abrir la parte de arriba de la torre. Usá el ascensor para volver a usar el súper tobogán.*

*Nerves:*
En el segundo tacho del camino de la derecha hay un Nerve color naranja escondido adentro (foto 2).
En el arenero hay uno azul.
A la izquierda del arenero hay uno verde.
Luego de asustar a tres Nerves, la puerta del árbol se va a abrir y vas a tener acceso a dos Nerves más, uno rojo y uno verde.
Hay uno amarillo a la izquierda de la torre.

2

***Continúa en la página siguiente.***

# Monsters, Inc.

(!!) En el medio del parque arriba de una pared de plantas hay uno rojo.

*Medallas Monsters, Inc.:*
(!) Todas se encuentran en la bajada del tobogán gigante.

## 1.B – DOWNTOWN

*Ayudas: Para derrotar a los autos a control remoto, tenés que destruir el control remoto que está junto al auto.*
*Pegale a los expositores en la librería para ganar más Oozes (foto 3).*

*Vidas:*
Apenas comienza el nivel, atrás tuyo.
En la plazoleta, hay dos escondidas en las cajas.
En las cintas de carga hay tres.
A la derecha del medallón que encontraste al principio del camino que va por las terrazas. Tenés unas cajas; rompelas y vas a encontrar dos vidas más.
A la izquierda de las plataformas flotantes.
En el cartel que está entre la primera y la segunda serie de plataformas flotantes. Rompé las cajas para obtener otra vida.

*Nerves:*
Contando desde el principio, tenés uno azul al final de la calle.
En la plazoleta hay uno verde.
A la derecha hay un agujero; tirate por él para espantar a uno verde.
Hay dos amarillos en la librería.
Uno rojo en la segunda serie de plataformas flotantes.
(!) Uno rojo está en la plataforma que está arriba de todas (abajo había una vida).
(!!) Arriba de las cintas de carga (rojo).

*Medallas Monsters, Inc.:*
En la plazoleta del principio.
En la barrera.
Dentro de la librería (dos).
Inmediatamente después de que salís por el otro extremo de la librería.
En la parte de arriba de las cintas de carga.
Apenas salís por el otro extremo de las cintas de carga. Mirá hacia arriba de la puerta por la que saliste y la vas a ver (foto 4).
Al principio del camino que te lleva por las terrazas.
En medio de las dos plataformas flotantes.
(!) En la plataforma que está más arriba de todas (abajo había una vida).

## 1.C – THE DOCKS

*Ayudas: No te tires al agua. Ojo que dentro de algunas cajas hay ratones que te pueden sacar energía. Para abrir la puerta de la sala de máquinas, tenés que asustar a tres Nerves. Al final de la sala de máquinas, pisá el botón de color amarillo para mover la grúa (además, de paso, podés detener todo y volver tranquilo).*

*Vidas:*
En la sala de máquinas, entre dos prensas.

**Continúa en la página siguiente.**

En la punta del mástil.

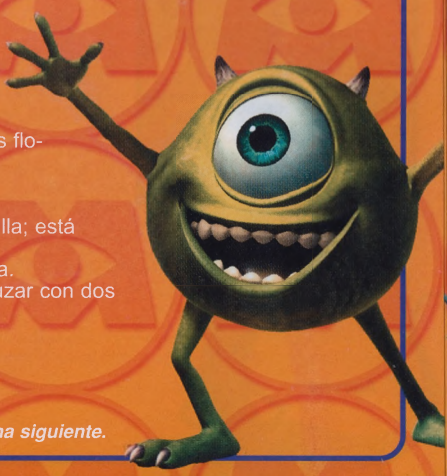
*Nerves:*
Al principio del nivel, vas a ver una flecha hecha con Oozes; dentro de esa caja hay un Nerve color azul.
En el muelle hay uno verde.
En la base del faro hay otro verde.
En la cima del faro vas a encontrar uno amarillo.
A estribor hay uno naranja.
Al final de la sala de máquinas se esconde uno rojo.
Usá la caja que trajo la grúa para alcanzar al Nerve rojo que está en el mástil (foto 5).
(!!) En la punta del mástil.

*Medallas Monsters, Inc.:*
Al principio del nivel.
Al principio del nivel; está escondido dentro de una caja.
Al final de la vía, dentro de la caja de la derecha.
A la derecha de la vía (foto 6).
Dentro de una caja en el centro del barco.
En una caja a estribor.
A babor.
En la sala de máquinas, entre las dos prensas que van horizontalmente.
(!) Al fondo a la izquierda.
(!) A la derecha del faro.

## 1.D – THE MARKETPLACE

*Ayudas: Guarda con las cajas, que tienen enemigos. El orden en el que tenés que hacer sonar los gongs (foto 7) es: una vez el del medio y dos veces el de la izquierda (te tiene que quedar una escalera).*

*Vidas:*
A la izquierda de la primera sección con cajas flotantes.
En el camino que sale por la derecha del primer Nerve.
Si seguís por el atajo de la izquierda, vas a ver una serie de cajas bloqueándote el camino; rompelas y rompé la de la derecha para agarrarla.
Encima del anteúltimo Nerve.



*Nerves:*
Tenés uno azul después de la primera serie de cajas flotantes.
A la derecha del primer Nerve (verde).
En la entrada de la alcantarilla (amarillo).
Uno amarillo te espera apenas bajés por la alcantarilla; está dentro de las cajas de la izquierda.
Resolvé el puzzle del gong para obtener uno naranja.
(!) Subí por el trampolín y, en el camino, te vas a cruzar con dos rojos.
(!!) En la alcantarilla, al fondo.

*Medallas Monsters, Inc.:*
Después del primer saltito a la izquierda.

***Continúa en la página siguiente.***

# Monsters, Inc.

Después de la primera sección de cajas flotantes; vas a ver una sola de ellas flotando a la izquierda: el medallón está encima.
Después de que asustes al primer Nerve, vas a ver dos caminos. Si vas por el atajo lo vas a encontrar en una caja.
Dentro de una de las cajas que están en la entrada de la alcantarilla.
A la izquierda, antes de salir por la alcantarilla.
Arriba, a la derecha de la segunda serie de cajas flotantes; está en una caja.
Resolvé el puzzle del gong para obtenerlo.
**(!)** Al principio del nivel, subí por el primer trampolín y, en el camino, vas a ver tres medallones.

## 1.E – URBAN PURSUIT

La carrera es muy fácil. Prestá atención a las partes en las que no hay piso para saltar. Tenés que llegar primero y, como mínimo, tenés que juntar 75 medallones. Presioná ⬆ para acelerar o ⬇ para frenar **(foto 7)**. Ojo que hay una vida en el camino.

# 2. DESERT TRAINING GROUND

## 2.A – THE SPHINX

*Ayudas: Para eliminar a los enemigos con pinches, primero tenés que pegarles para darlos vuelta y después atacarlos por arriba con el salto. Para eliminar a los escorpiones, primero tenés que esquivar dos golpes para que se den vuelta solos. Vos pisalos con un salto cargado.*

**Puzzle del piso 1:** presioná el botón amarillo **(foto 8)** y mirá la secuencia (Círculo con rayita, Rayo). Ahora andá a esos botones y presionalos saltando en el mismo orden en el que aparecieron (foto 9). Ojo que es al azar. Una opción es esta: el Círculo con rayita está al principio del nivel y el Rayo se encuentra en la primera plataforma de la izquierda contando desde el principio.
**Puzzle del piso 2:** Es al azar. Una opción es esta: Sol (en la primera plataforma de la derecha, contando desde el principio), Escarabajo (arriba a la izquierda de Sol), Ola (subí hasta arriba por la montañita que está a la izquierda y, a la derecha del botón con las pelotitas, hay unas plataformas que se caen después de que las pisás; cruzá por ahí y la vas a encontrar a la izquierda).
**Puzzle del piso 3:** Es al azar y una opción es esta: Llamita (a la izquierda del comienzo del nivel), Circulito con rayita (al comienzo del nivel), Luna (enfrente de Pelotitas), Pelotitas (a la izquierda de Ola).
Para entrar por la puerta oculta de la izquierda, tenés que accionar el switch que está cerca y usar el Speed Boost para llegar a tiempo. Para saber dónde van a caer la rocas, mirá la sombra.

*Vidas:*
En la pata izquierda de la esfinge.
**(%)** En la zona secreta (al principio), vas a ver una caja gris. Rompela para obtener la vida.
**(%)** Al final de la zona secreta.

*Nerves:*
Al lado del primer trampolín (naranja).

***Continúa en la página siguiente.***

# Monsters, Inc.

A la derecha del principio del nivel.
La esfinge escupe uno azul después de que soluciones el puzzle del piso 1.
La esfinge escupe uno verde después de que soluciones el puzzle del piso 2.
La esfinge escupe uno amarillo después de que soluciones el puzzle del piso 3.
(%) Entrá en la zona secreta de la izquierda del nivel y lo vas a ver al toque (rojo).
(%) Al final de la entrada secreta.
(!!) A la izquierda del nivel, a la derecha del único trampolín.

*Medallas Monsters, Inc.:*
A la izquierda, contando desde el principio.
En el extremo, al fondo a la izquierda (al lado del botón).
Atrás del puzzle del piso.
Cerca del botón del escarabajo; hay dos (a la derecha del puzzle del piso).
Hay una cerca del botón del sol (a la derecha del puzzle del piso).
Cerca del botón con las tres bolitas (a la izquierda del puzzle del piso).
(%) En la zona secreta, a la izquierda de la primera roca que cae.
(%) Al final de la zona secreta.
(%) A la derecha del principio del nivel. Llegás mediante el Speed Boost.

## 2.B – THE OASIS

*Ayuda: En la cima de la montaña vas a ver una medalla en el aire. Dejate caer para aterrizar en la palmera y date vuelta para encontrar la cueva secreta.*
*Para matar al OVNI, accioná el switch que está abajo y saltale encima con todo el peso.*
*Saltá encima del castillito de arena para agarrar algunas calorías.*

Puzzle del piso versión 2.1: Primero es este (foto 9). Es una prueba de memoria: al presionar el switch, las luces se van a prender en un determinado orden. Lo que tenés que hacer vos es imitarlo. Ojo que es al azar; una opción posible es Naranja, Azul, Verde.
Puzzle del piso versión 2.2: Es al azar; una opción es Azul, Amarillo, Azul, Rojo.
Puzzle del piso versión 2.3: También es al azar; una opción es Azul, Amarillo, Azul, Verde, Naranja.

*Vidas:*
Está al final de camino cuando subís por la cascada. En la cueva secreta.

*Nerves:*
Usá la cascada para llegar a la cima de la montañita. Lo vas a ver arriba (naranja).
Casi en el fondo, armando un castillo de arena (verde).
Antes de entrar a la cueva secreta, date vuelta y saltá hacia la palmera más próxima (foto 10). Luego, saltá hacia la alfombra voladora y, por último, hacia donde está el Nerve naranja.
Solucioná el Puzzle del piso 2.1 (azul).
Solucioná el Puzzle del piso 2.2 (amarillo).
Solucioná el Puzzle del piso 2.3 (rojo).
(%) En la cueva secreta, pisá el switch que está en el primer piso, corré, saltá (gracias al Speed Boost) hacia la jaulita y asustalo (rojo).
(!!) En la palmera que está a la izquierda de la alfombra voladora.

*Medallas Monsters, Inc.:*
Apenas empezás, atrás tuyo.
A la derecha del principio del juego.

***Continúa en la página siguiente.***

# Monsters, Inc.

Andá hasta el fondo del nivel y subí por la escalera que se forma con las rocas (ahí hay una). Ahora, usá como escalera los troncos que caen. La otra medalla se encuentra en el camino (foto 11).
Hay dos en la cima de la montaña.
En la cueva secreta.
En la cueva secreta, a la izquierda de la cascada.
Después de que asustes al tercer Nerve, saltá hacia el trampolín de la izquierda para agarrar la sexta medalla.
(%) A la izquierda del principio, saltá por la rampa.

## 2.C – THE TOMB

*Ayudas: Bloques 1: Acá, (foto 12) tenés que ubicar tres piedras (las podés levantar presionando ■). La primera está a la izquierda de la tumba, la segunda está al lado de la tumba y la última está en el techo de la tumba. Bloques 2: La piedra roja se encuentra a la derecha del puzzle y la piedra violeta está a su izquierda. Cuando te encuentres en esta situación (foto 13), trepate por la grieta de la pared y presioná ➔ para balancearte hacia la derecha y subir por el otro bloque.*

*Vidas:*
Hay una atrás tuyo en el principio.
(#) Al lado del Nerve rojo que está arriba de la fuente, al principio del nivel.

*Nerves:*
Azul: al fondo, a la derecha de la planta baja.
Hay uno verde arriba de la tumba. Para llegar hasta él, tenés que subir por la escalera que se forma con rocas por detrás de la tumba.
Cuando ubiques bien el bloque rojo, uno naranja va a caer.
Cuando ubiques bien el bloque violeta, uno naranja va a caer.
Después del puzzle Bloques 2, vas a ver a uno rojo tocando el tambor.
Ubicá en el buraco el bloque verde para que baje uno naranja.
(%) (#) Agarrá el Speed Boost de la derecha de la tumba, saltá y automáticamente vas a agarrar el Flingshot; ahí te espera uno rojo.
(!!) Este es rojo y se ubica entre los bloques rojo y violeta (dentro de la tumba).

*Medallas Monsters, Inc.:*
Al fondo a la izquierda, hay una medalla arriba de una roca; usá el trampolín para agarrarla (foto 14).
La vas a ver una vez que entres a la tumba, en el camino de la izquierda.
Hay tres en el camino que te lleva a agarrar la piedra roja.
Vas a poder agarrar cuatro más después de resolver el puzzle Bloques 2.
(%) A la izquierda de la tumba (en el aire).

## D – THE PIRAMYD

*Ayudas: Usá el botón que está al principio del nivel para configurar la pe-*

***Continúa en la página siguiente.***

# Monsters, Inc.

*queña pirámide con la figura que vos quieras.*

*Vidas:*
(#) Usá el Flingshot a la izquierda de la entrada de la pirámide para agarrar cinco vidas.

*Nerves:*
Hay uno amarillo a la derecha de la segunda medalla.
Entrá a la pirámide con la pequeña pirámide que tenga el ojo hacia el frente **(foto 15)**, al toque vas a ver a dos Nerves, uno verde y uno azul.
Entrá a la pirámide teniendo la serpiente al frente. En este lugar vas a tener un Nerve rojo a la izquierda y uno azul a la derecha.
Entrá a la pirámide teniendo el escarabajo al frente. Arriba hay uno naranja.
Entrá a la pirámide teniendo los rayitos al frente. Está en la parte más alta (es rojo).
(!!) A la izquierda del trampolín (rojo).

*Medallas Monsters Inc.:*
Al principio del nivel, en el fondo a la derecha.
Al principio del nivel; usá esta piedra para subir a la palmera y agarrar la medalla **(foto 16)**.
Entrá a la pirámide con la pequeña pirámide que tenga el ojo hacia el frente **(foto 15)**, ahí adentro (cuidado con las bolas de fuego) andá hasta lo más alto y saltá por el trampolín para agarrarla. Hay otra abajo del Nerve azul.
Entrá a la pirámide teniendo la serpiente al frente. La medalla está arriba a la derecha.
Entrá a la pirámide teniendo el escarabajo al frente (guarda con las piedras que se caen). Acá hay dos, una en cada punta.
Entrá a la pirámide teniendo los rayitos al frente. Vas a ver una en cada punta.
(%) Usá la rampa que está arriba de la entrada a la pirámide para agarrarla.

## 2.E – DESERT PURSUIT

Ahora tenés que juntar 100 medallas. La carrera sigue siendo tan fácil como siempre. Evitá los atajos y juntá más medallones (foto 17). No te olvides de la vida que está en el camino.

## 3. ARTIC TRAINING GROUNDS

### 3.A – SUGAR SHACK

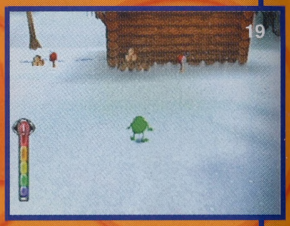
*Ayudas: Después de asustar a los robots que tiran piedras, saltá hacia la izquierda, agarrate de la rama que está ahí y presioná ← para poder pasar hacia el otro lado.*
*Poné la leña en la pequeña plataforma que está a la derecha de la casa para poder subir al techo y entrar por la chimenea **(foto 19)**.*

***Continúa en la página siguiente.***

# Monsters, Inc.

*Vidas:*
(#) Vas a poder agarrar una si usás el Flingshot que está al principio del nivel.

*Nerves:*
A la derecha del principio del nivel. Son los dos bolús que están tirando piedras (verde y amarillo) (foto 18).
A la izquierda del final de la primera rama por la que te podés deslizar; hay uno naranja y otro amarillo justo enfrente.
En el techo de la casa (naranja).
Dentro de la casa (rojo).
(#) Usando el Flingshot que está encima de la casa (rojo).
(!!) Cerca de la casa.




*Medallas Monsters, Inc.:*
A la izquierda del principio del nivel.
Después de que te deslizás por la primera rama (que está después de los bolús que tiran piedras).
Al lado de la casa de madera.
Dentro de la casa.
(#) Podés agarrar tres si usás el Flimgshot que está al principio del nivel.
(#) Usá el Flingshot que está en el techo de la casa (vas a poder agarrar tres).

## 3.B – THE SKI LIFT

*Ayudas: A la izquierda del principio del nivel, vas a ver un Nerve haciendo un castillo con nieve. Si lo pisás varias veces, te va a dar dos ítems de energía; pero si no destruís al Nerve, va a fabricar otro en el mismo lugar donde estaba el castillo, reponiendo los ítems de energía (para que vos vuelvas y recargues tu energía al máximo). Para tener un atajo hacia la salida, rompé el hielo que está a la izquierda de la pista de hielo y después destruí el hielo que está del otro lado.*

*Vidas:*
Tenés una en el camino de la derecha, cuando bajás esquiando.

*Nerves:*
Hay uno azul en la pista de hielo (foto 20).
A la izquierda del comienzo del nivel (amarillo).
Cuando empieces a ir por las sillas transportadoras, saltá hacia la primera plataforma de la derecha para encontrar uno azul.
En el recorrido de la silla hay un Nerve verde en la primera plataforma de la izquierda (volviendo) y, en la segunda, hay uno naranja.
Hay uno rojo muy enojado en el otro extremo de las sillas (atrás de una columna) (foto 21).
(#) En el recorrido de ida de las sillas, saltá a la segunda plataforma; luego, saltá hacia el trampolín para agarrar el Flingshot. Justo al lado está el Nerve naranja.
(!!) En la pista de hielo.

*Medallas Monsters, Inc.:*
En la pista de hielo hay dos.
Al principio del recorrido de las sillas; está detrás de la primera columna.
En el recorrido de la silla, en la segunda plataforma de la derecha.
En el recorrido de la silla, en la primera plataforma de la izquierda (volviendo).
En la bajada de esquí, tenés dos en el camino de la derecha y dos en el camino de la izquierda.
(#) En el recorrido de ida de las sillas, saltá a la segunda plataforma; luego, saltá hacia el trampolín para agarrar el Flingshot. Justo al lado está la medalla.

## 3.C - THE ICEBERG

*Ayudas: Acá (foto 22), pisá el botón con la huella y usá los Speed Boost para entrar al iglú secreto. Si un reloj te ve, no lo mates y huí de él todo el tiempo porque explota.*

*Vidas:* -

*Nerves:*
Contando desde el principio del nivel, tenés uno amarillo a la izquierda y uno siguiendo derecho (verde).
Uno naranja te espera en la punta del pasaje asediado por pirañas.
Al final del pasaje lleno de pirañas muertas de hambre, hay una pequeña montañita; uno naranja te espera en la punta. Si seguís por el camino de la izquierda de esta montaña (te esperan más pirañas), vas a encontrar uno naranja.

Uno rojo deambula por ahí en el iglú secreto.
También en el iglú secreto, muy cerca de la salida.
**(!!)** **(#)** Saltá por el trampolín para agarrar el Flingshot. Te va a llevar con el Nerve rojo automáticamente.

*Medallas Monsters, Inc.:*
Apenas empezás.
Al lado del botón que te abre la puerta del iglú secreto.
En el pasaje asediado por pirañas.
A la izquierda de la montañita que está al final del pasaje lleno de pirañas **(foto 23)**.
Hay dos al principio del iglú secreto.
Cerca de la salida del iglú secreto.
Después de salir del iglú secreto, vas a bajar por un tobogán; en el camino vas a poder agarrar dos.
**(#)** Agarrá el Flingshot que está detrás del comienzo del nivel.

## 3.D - HOT SPRINGS

*Ayudas: Guarda con las estalactitas. Al final del camino de la derecha del principio del nivel, vas a ver unas piletitas muy parecidas a las que están al principio. Prestá atención a la de la izquierda porque hay un géiser; si te subís a él, podés pasar para el otro lado.*

*Vidas:*
En el camino, después de presionar el botón que activa el géiser.
**(#)** Después de asustar al anteúltimo Nerve, usá el Flingshot que falta (al lado del robot); ahí vas a poder agarrar tres vidas.
*Nerves:*
Hay uno naranja al principio del nivel (ojo que construye enemigos, así que asustalo antes que a nadie).
Al final del camino de la derecha del principio del nivel, hay uno verde; y, si subís por el géiser, tenés uno amarillo.
Siguiendo hasta el final del camino de la izquierda del principio del nivel, vas a ver uno

***Continúa en la página siguiente.***

azul.
Uno amarillo está al lado del trampolín que está en el primer piso.
Después del primer trampolín, caminá hacia la derecha para cruzarte con uno rojo.
(#) Al lado de la última medalla (rojo).
(!!) En el puente del primer piso (rojo).

*Medallas Monsters, Inc.:*
Apenas aparecés en este nivel, seguí por el camino de la derecha. En cuando veas las piletitas, date vuelta y la vas a ver detrás de vos.
Después del primer géiser de la derecha, hay otro más (también a la derecha); el medallón está arriba.
Siguiendo hasta el final del camino de la izquierda del principio del nivel, tenés que subir al géiser y saltar.
No importa por qué camino subas, de todas formás te la vas a encontrar en el primer hoyo profundo (foto 24).
La vas a ver después de saltar sobre el primer hoyo profundo.
A la derecha del primer trampolín, hay otro más; saltá por él para agarrar la medalla.
En el camino, después de presionar el botón que activa al géiser.
(#) Agarrá el Flingshot que está en el último piso, para agarrar las últimas dos.

## 3.E – ARTIC PURSUIT

No es tan fácil como las anteriores, pero tampoco es taaaan difícil. Ahora son 125 las medallas que tenés que recoger. Tené cuidado con los tramos que no tienen baranda (si no frenás a tiempo, te podés caer). Tratá de saltar todos los obstáculos y, cerca del final, será mejor que agarres el Flingshot para no perder tiempo (foto 25). No olvides la vida que está en el camino.

Señoras y señores, y por qué no lactantes, hemos llegado al final del *Monsters Inc.*, un juego de buena calidad, digno de una película de buena calidad. Esta vez, la gente de Disney no se mandó ningún moco y nos dio un juego como la gente.
Por lo pronto, nos vemos en la próxima.

# TONY HAWK'S PRO SKATER 2

## Ando volaaandooo, soy feliz...

*Truco enviado por (uy, dió... la lista es medio larga...):*

*Esteban Berman (10), Cap. Fed.*
*Cristian Andrés Bressi (13), Cap. Fed.*
*Franco José Bongiorno (13), Cap. Fed.*
*Lautaro Coto (11), Cap. Fed.*
*Agustín De María (14), Cap. Fed.*
*Max Edelstein (12), Cap. Fed.*
*Demián Ortíz Gutiérrez (15), Hurlingham, Bs. As.*
*Guido Lutter (15), Cap. Fed.*
*Víctor Malinow (13), Hurlingham, Bs. As.*
*Juan I. Perazzo (12), Ramos Mejía, Bs. As.*
*Jorge D. Rey (13), Beccar, Buenos Aires.*
*Matías Sevillano (11), Cap. Fed.*
*Facundo E. Tesoriere (13), Capital Fed.*
*Yonathan R. Trinidad (15), Cap.Fed.*

***Modo Volador:*** Este truco sirve para cualquier modo (Free Skate, Career Mode, etcétera) y te va a permitir volar con cualquier personaje. Para realizarlo, andá a la pantalla principal (en donde elegís el modo de juego que querés), mantené presionado **L1** y, sin soltarlo, presioná ↑, ↑, ↑, ↑, ✕, ■, ↑, ↑, ↑, ↑, ✕, ■, ↑, ↑, ↑, ↑. Si ingresaste el código correctamente, vas a ver que la rueda girará. También podés ingresar este truco poniendo pausa durante el juego.

Los controles para volar son los siguientes:
***Volar hacia arriba:*** Mantené presionado ✕.
***Mantenerte en el aire:*** Presioná y mantené ▲ (en el aire).
***Mover el skater en el aire:*** Usá el pad direccional.
***Moverte hacia la izquierda:*** Mantené presionado **L1**.
***Moverte hacia la derecha:*** Mantené presionado **R1**.
***Girar 180 grados:*** **L2** y **R2**.

*(Nota: El truco que transcribimos es el enviado por Demián Ortíz Gutiérrez, por ser el que nos pareció mejor detallado).*

# TOCA 2
## Touring Car Championship

## Los mejores trucos

Si sos un fan de los coches de competición, entonces es seguro que ya tenés y disfrutaste del *TOCA 2* (y, si todavía no lo hiciste, no sabés lo que te estás perdiendo, macho). La saga de los *TOCA* es, por lejos, una de las más logradas, detalladas, realistas y adictivas que hay en el universo de la Play (je, ¿fanáticos nosotros?) y son títulos que ningún amante de las competencias automovilísticas puede dejar de lado.
Para que la adrenalina y la excitación que significa estar al mando de uno de estos monstruos no disminuya, te damos esta serie de trucos con los que el desafío del *TOCA 2* será aún mayor...

***Todos los niveles de dificultad:*** En el modo Single Player, ingresá la password **CMDIFF** como si fuera un nombre.
***Circuito Bonus:*** En el modo Single Player, ingresá la password **TECHLOCK** como si fuera un nombre.
***Barreras:*** En el modo Single Player, ingresá la password **PADDED** como si fuera un nombre

***Carrera de cuarenta vueltas:*** En el modo Single Player, ingresá la password **LONGLONG** como si fuera un nombre.

***Circuitos resbaladizos:*** En el modo Single Player, ingresá la password **CMSLIP** como si fuera un nombre.
***Deshabilitar descalificación de campeonato:*** En el modo Single Player, ingresá la password **PUNCHY** como si fuera un nombre.
***Circuitos elevados:*** En el modo Single Player, ingresá la password **ELASTIC** como si fuera un nombre.
***Manejar el Ford Mondeo:*** En el modo Single Player, ingresá la password **CMFORD** como si fuera un nombre.
***Efectos Especiales:*** En el modo Single Player, ingresá la password **CODENAME** como si fuera un nombre.

# Game Shark

## Galería de Códigos

**Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0). Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc. Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker. Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.**

### *RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE*

Tiempo Infinito
D00B2BEC0001
800B2BEC0032

### *FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX*

**Códigos para Hana**
Nunca recargar el Assault Rifle
8008BB540063
Balas para Assault Rifle infinitas
8008BC0C03E7
Balas para Shotgun infinitas
8008BC0E03E7
Nunca recargar la Shotgun
8008BB640063
Balas infinitas para Uzi
8008BC0A03E7
Nunca recargar la Uzi
8008BB440063
Tener el Metal Hook
3008BBED0001
Tener el Fixer Piston
3008BBEE0001
Tener el Machine Cog
3008BBEF0001

Tener la Fixer Battery
3008BBF00001
Tener la Drained Battery
3008BBF10001
Tener las Wires
3008BBF30001
Tener el Video Tape B
3008BBF50001
Tener el Video Tape A
3008BBF40001
Tener la Green Key Card
3008BBEA0001
Tener la Fixer Head Key
3008BBEB0001
Tener el Fixer Chip
3008BBE80001
Tener la Yellow Key Card
3008BBE90001
Tener el Mirror
3008BBE50001
Tener la Pearl
3008BBE40001
Tener el Mirror Segment
3008BBE20001
Tener la Bandage
3008BBE30001
Tener la Bell
3008BBE10001
Tener el DNA Disk
3008BBE00001
Tener las Blasting Caps
3008BBDE0001
Tener el Flash Disc
3008BBDF0001

### *HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE*

Tener todas las grageas azules
800827F2000F
Tener todas las grageas verdes
800827F60100
Tener todas las grageas rojas
800827FA0100
Tener todas la grageas amarillas
800827EE000F
Tener todas las magias
3008268500F0
Energía infinita
800829648000
Presionar L1 para obtener muchos puntos para Howarts
D0078D0EFBFF
800827DC7000
D0078D0EFBFF
800827DE003E
Detener todos los tiempos
8007B5380FA0

### *LEGEND OF MANA*

Máximo poder para el personaje 1
300435F900FF
Skills al máximo para el personaje 1
300435FB00FF
Defense al máximo para el personaje 1
300435FD00FF
HP al máximo para el personaje 1
3004360100FF
Spirit al máximo para el personaje 1
3004360300FF
Charm al máximo para el personaje 1
3004360500FF
Luck al máximo para el personaje 1
3004360700FF
Offense al máximo para el personaje 1
8004363CFFFF
Level 99
300435E80063
Lucre infinito
80043004FFFF
HP al máximo para el personaje principal
80105AE0FFFF
80105AE4FFFF
80105AE8FFFF
Presionar Select para llenar la barra de ST
D01227BC0100
30105B2800FF
Todos los items ilimitados
5000FF010000
300455B800FF

# ¡RELANZAMIENTO!

# CLUB PLAYSTATION

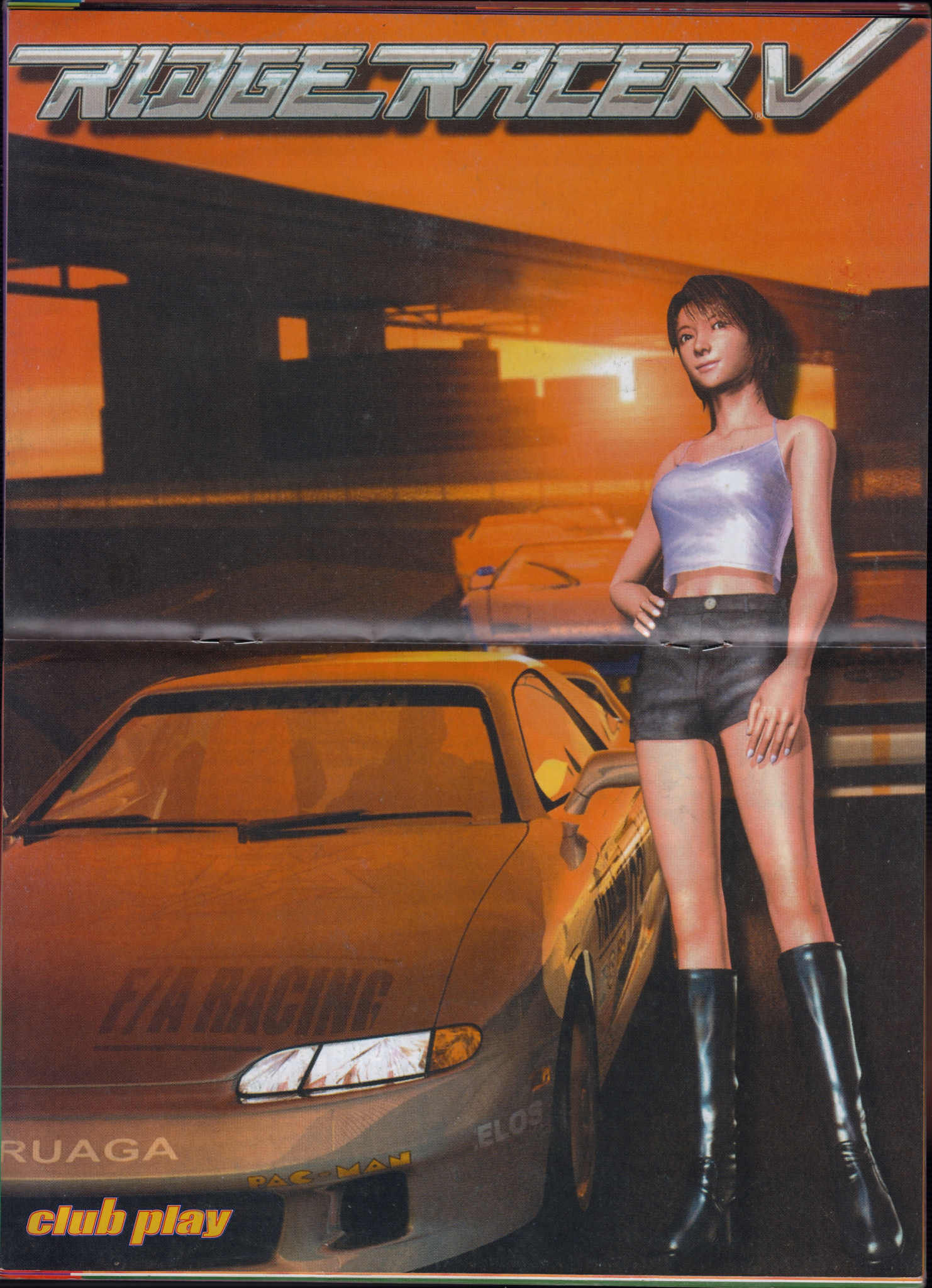
## Nº 17

La espera por el nuevo número de Club Play fue larga pero, para que no nos extrañaras tanto, durante todo este tiempo nos vimos en el kiosco con las viejas y queridas **Club Playstation** Nº 13, 14, 15 y 16 ¿Y cómo te vamos a dejar colgado con la 17? ¿Y si es esa la única que te falta en tu colección?

Si es tu caso, no te preocupes: en esta antológica edición de **Club Playstation** (un pedazo de historia, casi), podrás encontrar las estrategias para **Parasite Eve II** (CD 2), **Medievil 2** y **Toy Story 2**. Además de unos trucazos para **Die Hard Trilogy**, **Colin Mc Rae Rally**, **Spyro: Ripto's Cage**, **Nascar 2000**, una completa guía para el **Winning Eleven 4**, los secretos del **Final Fantasy VIII**, movimientos del **Street Fighter EX2 Plus** y tanto más que, si te lo decimos, no lo vas a poder creer, che.

**Conseguila en tu kiosco a $4.50.-**

Disponible sólo en la República Argentina.


RIDGE RACER V
RUAGA
PAC-MAN
club play

# NUMEROS ATRASADOS

## Son todas las que están y están todas las que son

### Una colección de la hostia, che

Sí, ya sabemos que *Club Playstation* es una de esas valiosas piezas de colección que no se consiguen fácilmente. Y, ahora que es historia, sabemos también que estás prácticamente desesperado por tener al fin en tus manos ese número que terminaría por completar tu colección.

Si es así y todavía no pudiste hallar una solución a tamaño inconveniente... no te calentei, che, negrazón, que acastamo' nosotro' pa' sacarte las papas del fuego.

Sólo tenés que pegarte una vueltita por **Némesis**, Florida 631, donde vas a poder conseguir cualquiera de los números de la vieja y querida *Club Playstttion* (del #1 al #37) que te hayas perdido. Para que así puedas, finalmente, salir a la calle con aires triunfantes y cantando a viva voz: "Yo las tengo todas y vos no, lero-lero".

***No te olvides: te esperamos en* NÉMESIS, *Florida 631, de lunes a viernes de 9:30 a 20 hs.***

*Válido solamente para Buenos Aires, Argentina. C. P. # 1 a 14: $3.90, #15 a 37: $4.50.*

**Referencias: E=** Estrategias / **GS=** Game Shark / **T=** Trucos

### Club Play #1

Bomberman World (T)
C & C Red Alert Retaliation (T)
Crash Bandicoot 3 (E)
Crime Killers (T)
Destruction Derby 2 (T)
Diablo (T)
Duke Nukem: Time to Kill (E)
Heart of Darkness (T)
Hot Shots Golf (T)
Jersey Devil (T)
Metal Gear Solid (E)
Nascar '99 (T)
Need for Speed 2 (T)
Oddworld: Abe's Oddysee (T)
Resident Evil 2: Dual Shock Version (T)
Rival Schools: United by Fate (T)
Road Rash 3D (T)
Tenchu (T)
Tomb Raider 2 (T)
Tomb Raider 3 (T)
Vigilante 8 (T)
Wipeout 2097 (T)
X-Men vs. Street Fighter (T)

### Club Play #2

Circuit Breakers (T)
Colony Wars Vengeance (T)
Crash Bandicoot 3 (T)
Duke Nukem: Time to Kill (T)
Fade to Black (T)
G-Darius (T)
Metal Gear Solid (E)
N20 (T)
Nanotek Warrior (T)
Ninja Shadow of Darkness (T)
Pitfall 3D (T)
Pool Hustler (T)
Rival Schools: United by Fate (T)
Rogue Trip (T)
S.C.A.R.S. (T)
Soviet Strike (T)
Spice World (T)
Tekken 3 (T)
Tennis Arena (T)
Test Drive 5 (T)
Test Drive: Off-Road 2 (T)
The Contra Adventure (T)
The Unholy War (T)
Theme Hospital (T)
Thunder Truck Rally (T)
Tobal 2 (T)
Tomb Raider 3 (E)
Thrill Kill (T)
Twisted Metal 3 (T)
WCW Nitro (T)

### Club Play #3

Area 51 (T)
Bubsy 3D (T)
Cart World Series (T)
Future Cop L.A.P.D. (T)
Johnny Bazookatone (T)
Machine Hunter (T)
Marvel Super Heroes (T)
Metal Gear Solid (T)
MK Mythologies: Sub Zero (T)
NCAA Gamebreaker (T)
Need for Speed (T)
Nuclear Strike (T)
Primal Rage (T)
Pro Pinball (T)
Resident Evil 2 (E)
Resident Evil: Director's Cut (T)
Rival Schools: United by Fate (T)
Robo It (T)
Roll Away (T)
Spyro The Dragon (E)
Star Gladiator (T)
Steel Harbinger (T)
Syphon Filter (E)
Tempest x 3 (T)
Tenchu (T)
Tomb Raider 2 (T)
Tomb Raider 3 (E)
Twisted Metal 3 (E)

### Club Play #4

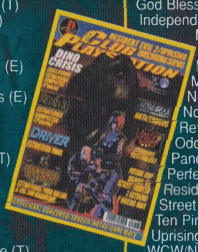
Bloody Roar (T)
Broken Helix (T)
Bust-A-Move (T)
Contender (T)
Cool Boarders 3 (T)
Dark Forces (T)
Gex: Enter The Gecko (T)
Gran Turismo (T)
Megaman x 4 (T)
NCAA Football '98 (T)
NFL Gameday '98 (T)
NHL Open Ice Challenge (T)
One (T)
Porsche Challenge (T)
Rage Racer (T)
Rally Cross (T)
Rival Schools: United by Fate (T)
Shadow Master (T)
Silent Hill (E)
Soul Blade (T)
Spot Goes to Hollywood (T)
Street Fighter Alpha 3 (T)
Syphon Filter (E)
Tenchu (E)
The Lost World: Jurassic Park (T)
T.O.C.A. Touring Car (T)
Triple Play '99 (T)
Twisted Metal 2 (T)
Twisted Metal 3 (T)
V-Tennis (T)
VMX Racing (T)
Wild 9 (T)

### Club Play #5

Akuji The Heartless (T)
Armored Core (T)
Cardinal SYN (T)
Die Hard Trilogy (T)
Eliminator (T)
Future Cop L.A.P.D. (T)
Gex 3 (E)
Goal Storm (T)
In The Hunt (T)
Kagero: Deception 2 (T)
Namco Museum Classics Vol. 1 (T)
NBA Shoot Out (T)
Need for Speed (T)
Need for Speed High Stakes (E)
O.D.T. (T)
Parasite Eve (E)
Po'Ed (T)
Rally Cross 2 (T)
San Francisco Rush (T)
Silent Hill (T)
Steel Reign (T)
Syphon Filter (T)
Tekken 2 (T)
Tenchu (E)
The Lost World: Jurassic Park 2 (T)
Toshinden (T)
Twisted Metal 2 (T)
VR Powerboat Racing (T)
WWF: War Zone (T)
X-Games: Pro Boarder (T)

### Club Play #6

Actua Soccer 2 (T)
B-Movie (T)
Bloody Roar 2 (T)
Bugs (T)
Darklight Conflict (T)
Darkstalkers 3 (T)
Doom (T)
FIFA '97 (T)
Final Fantasy VIII (E)
Gex 3 (E)
Heart of Darkness (E)
Jet Moto (T)
K-1 The Arena Fighters (T)
Knockout Kings (T)
Magic Carpet (T)
Namco Museum Vol. 4 (T)
NFL Extreme (T)
NHL '97 (T)
Peak Performance (T)
Pitball (T)
R-Type Delta (T)
Rampage 2: Universal Tour (T)
Rayman (T)
Skull Monkeys (T)
Street Fighter Ex+Alpha (T)
Syphon Filter (T)
Tiger Woods '99 (T)
T.O.C.A. 2 (T)
V-Rally Championship Edition (T)
Wargames: Defcon 1 (T)
Xevious 3D/G+ (T)



### Club Play #7

Ape Escape (E)
Arcade Greatest Hits: The Atari Collection 1 (T)
Bloody Roar 2 (T)
Bogey: Dead 6 (T)
Brahma Force (T)
Bust-A-Move (T)
Descent (T)
Destruction Derby (T)
Driver (E)
Gex 3 (T)
Heart of Darkness (E)
Lemmings 3D (T)
Loaded (T)
Need For Speed High Stakes (T)
Playstation Underground #1 (T)
Ridge Racer Type 4 (E)
Roll Away (T)
Rollcage (T)
Sim City 2000 (T)
Skeleton Warriors (T)
Starblade Alpha (T)
Street Fighter Alpha 3 (T)
Tai Fu (T)
Test Drive: Off Road (T)
The Hive (T)
The Raiden Project (T)
TNN M.S. Hardcore 4x4 (T)
Toshinden 2 (T)
Zero Divide (T)

### Club Play #8

3 Xtreme (T)
Bloody Roar 2 (T)
Dino Crisis (E)
Driver (E)
Future Cop L.A.P.D. (T)
God Bless The Ring Ehrgeiz (T)
Independence Day (T)
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (T)
Medievil (E)
Metal Gear Solid (T)
Nightmare Creatures (T)
Norse by Norsewest: Return of the Lost Viking (T)
Oddworld: Abe's Exoddus (E)
Pandemonium (T)
Perfect Weapon (T)
Resident Evil 2 (T)
Street Fighter Alpha 3 (T)
Ten Pin Alley (T)
Uprising (T)
WCW/NWO Thunder (T)
WWF: In your House (T)

### Club Play #9

Final Fantasy VII (T)
Driver (T)
GT Gran Turismo (T)
Dino Crisis (E)
Ape Escape (E)
Medievil (E)
Fade to Black (T)
FIFA 96' (T)
Hello Kitty's Cube Frenzy (T)
R-Type Delta (T)
Street Racer (T)
Tobal Nº 1 (T)
Triple Play 2000 (T)
Lunar: Silver Star (T)
Street Fighter Alpha 3 (T)
Mechawarrior 2 (T)
Apocalypse (T)

Test Drive: Off Road 2 (T)
Army Men 3D (T)
Big Air (T)
Oddworld: Abe's Exoddus (E)
Warzone 2100 (T)
Mortal Kombat Trilogy (T)
Gex 3 (T)

## Club Play #10

Ape Escape (GS) y (E)
Castlevania: Symphony of The Night (T)
Contender (T)
Dead in the Water (T)
Dino Crisis (E)
Final Fantasy VIII (E)
Ghost in the Shell (T)
Grand Theft Auto (T)
Grand Theft Auto: London 1969 (T)
Heart of Darkness (GS)
Invasion from Beyond (T)
Metal Gear Solid (GS)
Micro Machines V3 (T)
Mortal Kombat 4 (GS)
NCAA Footbal '99 (T)
NCAA Football '98 (T)
NFL Gameday '98 (T)
Oddworld Abe's Exoddus (T)
Parasite Eve (GS)
Resident Evil 3 - Nemesis (E)
Rival Schools (T)
Silent Hill (T)
Street Fighter Alpha 3 (T)
Street Fighter Ex Plus (T)
Warzone 2100 (T)

## Club Play #11

Ape Escape (T)
Army Men 3D (GS)
Battle Arena Toshinden 3 GS)
Bust-A-Move '99 (T)
Championship Motocross (GS)
Civilization 2 (T)
Crash Bandicoot (T)
Crash Bandicoot 2 (T)
Crash Bandicoot: Warped (GS)
Crash Team Racing (E)
Dark Forces (T)
Dino Crisis (GS) y (T)
Dragon Ball GT (T)
Driver (GS)
Felony 11-79 (T)
Final Fantasy VIII (E)
Fisherman's Bait (T)
Grand Theft Auto (GS)
Independence Day (T)
Krazy Ivan (T)
Need for Speed: High Stakes (GS)
Ninja: Shadow of Darkness (T)
Parasite Eve (E)
Rayman (T)
Resident Evil 3: Nemesis (E)
Rogue Trip (T)
Rushdown (T)
South Park (GS)
Spyro the Dragon (T)
Syphon Filter (GS)
Time Crisis (T)
Xenogears (GS)

## Club Play #12

Bugs Bunny Lost in Time (T)
Chocobo Racing (T)
Crash Team Racing (E)
Final Fantasy VIII (E)
Forsaken (T)
Medal of Honor (T)
Monster Rancher 2 (T)
Parasite Eve (E)
Resident Evil 3: Nemesis (E)
T.O.C.A. Touring Car(T)
Tomb Raider: The Last Revelation (E)
Twisted Metal 3 (T)

## Club Play #13

Ace Combat 2 (GS)
Army Men Air Attack (T)
Doom (T)
Excalibur 2555 A.D. (T)
Fantastic Four (GS)
Felony 11-79 (GS)
Fighting Force 2 (T)
Final Fantasy VIII (T)
GTA 2 (T)
Hot Wheels Turbo Racing (T)
Kagero: Desception 2 (T)
Legacy of Kain: Soul Reaver (T)
Marvel Super Heroes (GS)
Medal of Honor (E)
Micro Machines (T)
Need for Speed High Stakes (T)
NFL Gameday 2000 (T)
Omega Boost (GS)
South Park (T)
Star Wars: The Phantom Menace (T)
Street Fighter Alpha 3 (T)
Street Sk8er (T)
Test Drive 6 (T)
Tomb Raider: The Last Revelation (E)
Wipeout 3 (T)

## Club Play #14

007 Tomorrow Never Dies (T)
Countdown Vampires (E)
Dino Crisis (T)
Final Fantasy Anthology (GS)
Final Fantasy VIII (T)
Formula 1 Champion Edition (GS)
Gran Turismo 2 (T)
Knockout Kings 2000 (T)
Legacy of Kain: Soul Reaver (T)
Mechwarrior 2 (GS)
Medal of Honor (E)
Megaman X 4 (GS)
Metal Gear Solid VR Missions (GS)
NCAA Football 2000 (GS)
Resident Evil 3: Nemesis (T)
Star Wars: Master of Teras Kasi (T)
Tomb Raider: The Last Revelation (E)
Tony Hawk's Pro Skater (T)
Twisted Metal 4 (T)
Vigilante 8 2nd Offense (E)

## Club Play #15

Ace Combat 3 Electrosphere (T)
Army Men Air Attack (T)
Bass Landing (T)
Championship Motocross (T)
Countdown Vampires (E)
Crash Team Racing (GS) y (T)
Dune 2000 (GS)
Fatal Fury Wild Ambition (T)
Fear Effect (E)
Final Fantasy VIII (T)
Formula One 99 (T)
G-Police: Weapons of Justice (T)
Gran Turismo (GS)
Gran Turismo 2 (T)
Irritating Stick (T)
Medal of Honor (T)
Mission: Impossible (T)
Pac-Man World (T)
Parasite Eve (T)
Pong (T)
Project Overkill (T)
Sled Storm (T)
Sports Car GT (T)
Syphon Filter 2 (E)
Sypro 2: Ripto's Rage (GS)
The Crow: City of Angels (T)
The Struggle Within Clock Tower (T)
Tom Clancy's Rainbow Six (T)
Tomb Raider: The Last Revelation (GS) y (T)
Tony Hawk's Pro Skater (T)
Twisted Metal 4 (T)
Vigilante 8 2nd Offense (T)
Wipeout 3 (T)
Xena Warrior Princess (T)

## Club Play #16

Apocalypse (T)
Bust-A-Groove (T)
Blast Radius (T)
Bomberman World (T)
Cardinal SYN (T)
Castlevania (T)
Crash Bandicoot: Warped (GS)
Croc 2 (T)
Demolition Racer (T)
Destrega (T)
Duke Nukem: Time of Kill (GS)
Fear Effect (T)
Final Fantasy VIII (T)
Forsaken (T)
Galerians (E)
Medievil (GS)
Monkey Hero (T)
Nascar Rumble (T)
Need for Speed 3 (T)
Parasite Eve (T)
Parasite Eve 2 (E)
Pocket Fighter (T)
Ranma 1/2: Battle Renaissance (T)
Re-Volt (T)
Rival Schools: United by Fate (GS)
S.C.A.R.S. (GS)
Space Jam (T)
Spyro Ripto's Rage (E)
Street Sk8er 2 (T)
Syphon Filter 2 (T)
Theme Hospital (T)
Tiny Tank Up Your Arsenal (T)
Winning Eleven 4 (T)
MDK (T)

## Club Play #17

Armored Core Master of Arena (T)
Battle Arena Toshinden (T)
BoomBots (T)
Ciber Tiger (T)
Colin McRae Rally (T)
Cool Boarders 4 (T)
Die Hard Trilogy (T)
Dune 2000 (T)
Final Fantasy VIII (T)
Formula 1 '99 (T)
Saban's Iznogoud (T)
Killer Loop (T)
Le Mans 24 Hours (T)
Lego Racers (T)
Medievil 2 (E)
MLB 2001 (T)
Nascar 2000 (T)
Nascar Rumble (GS)
NBA Shootout 2000 (T)
NBA Showtime: NBS on NBC (T)
NHL 2000 (T)
Parasite Eve 2 (E)
Rainbow Six (GS)
Road Rash Jailbreak (GS)
Shadow Gunner The Bobot Wars (T)
Sled Storm (T)
Small Soldiers (T)
Spyro Ripto's Rage (T)
Star Wars: The Phanton Menace (T)
Street Fighter EX2 Plus (E)
Supercross 2000 (T)
T'ai Fu (T)
Test Drive: Off Road 3 (T)
The Fifth Element (T)
Tomb Raider: The Last Revelation (T)
Toy Story 2 (T)
Vigilante 8 2nd Offense (GS)
Winning Eleven 4 (T)

## Club Play #18

Asteroids (T)
Command & Conquer (T)
Crash Team Racing (T)
Dune 2000 (GS)
FIFA 2000 (GS)
Final Fantasy VIII (T)
Hot Shots Golf 2 (E)
The King of Fighters '99 (GS)
NBA Live 2000 (T)
Need for Speed 5: Porsche Unleashed (GS)
Need for Speed Hot Pursuit (T)
Nightmare CreatureS 2 (T)
Resident Evil (E)
Resident Evil 3: Nemesis (GS)
Road & Track: The Need for Speed (T)
Star Wars: Jedi Power Battles (T)
Street Fighter EX2 Plus (E)
Tenchu: Shinobi-Hyakusen (T)
The King of Fighters'99 (T)
The Smurfs (T)
Trick'n Snowboarders (T)
Urban Chaos (T)
Need for Speed (T)
Vagrant Story (E)
WarCraft: The Dark Saga 2 (T)
WCW Mayhem (T)
Winning Eleven 4 (T)
Worms Armageddon (T)

## Club Play #19

Alundra 2: The Mistery of the revolution (GS)
Ark of Time (E)
Colin Mcrae Rally (T)
Colin Mcrae Rally 2.0 (T)
Crash Team Racing (T)
Final Fantasy VIII (T)
Fórmula 1 2000 (E)
Knockout Kings 2000 (T)
Le Mans 24 Hours (T)
Lego Racer (T)
Mission: Impossible (T)
NBA Live 2000 (T)
Nightmare Creatures 2 (E)
Quake 2 (GS)
Railroad Tycoon 2 (GS)
Rally de Africa (T)
The Need for Speed (T)
Road Rash Jailbreak (T)
Rollcage Stage 2 (T)
Sim Theme Park (T)
Speed Racer (T)
Star Wars: Jedi Power Battles (T)
Street Fighter EX2 Plus (E)
Triple Play 2001 (T)
Wild Arms: 2nd Ignition (GS)
Wu-Tang (T)

## Club Play #20

3 Xtreme (T)
Covert Ops: Nuclear Dawn (E)
Destruction Derby 2 (T)
Final Fantasy IX (E)
Final Fantasy VIII (T)
Hogs of War (T)
NFL Game Day 2000 (T)
NHL: Blade of Steel 2000 (T)
Nightmare Creatures 2 (E)
Porsche Challenge (T)
RC Racer (T)
Resident Evil 2 (E)
Speed Racer (T)
Stiker Pro 2000 (T)
Tenchu 2 (T)
Test Drive 5 (T)
Theme Park (T)
Tiny Tank Up Your Arsenal (T)
X-Men Mutant Academy (T)

## Club Play #21

Army Men World War (T)
Chrono Cross (E)
Ciber Tiger (T)
Crash Bandicoot: Warped (T)
Final Fantasy IX (E) y (GS)
Jackie Chan (T)
Medievil 2 (T)
Megaman X 4 (GS)
Spiderman (T)
Street Sk8er 2 (T)
Tenchu 2 (E)
This is Football (T)
T.O.C.A. 2 (T)
Vampire Hunter D (GS)
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour (GS)
X-Men Mutant Academy (E)

## Club Play #22

Advan Racing (T)
Asteroids (T)
Beastwars: Tranformers (GS)
Bust-A-Move '99 (T)
Colony Wars 3 Red Sun (T)
Colony Wars Vengeance (T)
Dino Crisis 2 (E)
Final Fantasy IX (T)
Gauntlet Legends (GS)
Grind Session (T)

Hercules (T)
Hot Shots Golf 2 (T)
Independence Day (T)
Mountain Biking (T)
Rugrats Studio Tour (GS)
Spiderman (E)
Track & Field 2000 (T)
Winning Eleven 2000 (E)
Winning Eleven 4 (GS)

## Club Play # 23

All Star Tennis '99 (T)
Bomberman Fantasy Race (GS)
Bubble Bobble (T)
Chrono Cross (E)
Crash Team Racing (GS)
Digimon World (GS)
Duke Nukem: Land of the Babes (T)
Final Fantasy VIII (GS)
Medal of Honor (GS)
Medal of Honor Underground (E)
Nightmare Creatures 2 (T)
Rampage (T)
Spiderman (T)
Spyro 3: Year of The Dragon (T)
Star Trek Invasion (T)
Tenchu 2 (T)
Tony Hawk's Pro Skater (T)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (T)

## Club Play #24

Alien Resurrection (T)
Bomberman Fantasy Race (GS)
Chrono Cross (E)
Danger Girl (T)
Dave Mirra Freestyle BMX (T)
Driver 2 (E)
Eagleone Harrier Attack (T)
Metal Slug (E)
NCAA Football 2001 (T)
NCAA GameBreaker 2001 (T)
NFL GameDay 2001 (T)
Star Trek: Invasion (GS)
Street Fighter Plus (T)
Sydney 2000 (T)
Tenchu 2 (GS)
TOCA World Tourning Car (T)
Tony Hawk's Pro Skater (T)
X-Men Mutant Academy (GS)

## Club Play #25

Alexis Lalas International Soccer (GS)
Blade (T)
Bust-A-Move '99 (GS)
Crash Bash (T)
Fighting Force 2 (GS)
Koudelka (T)
Medal of Honor: Underground (T)
Megaman X5 (T)
Mission: Impossible (GS)
Nascar 2001 (T)
NCAA Football 2001 (T)
NCAA Game Breaker 2001 (T)
NFL Game Day 2001 (T)
No Fear Downhill Mountainbike Racing (GS)
Ready 2 Rumble Boxing Round 2 (T)
The King of Fighters '97 (T)
Tomb Raider (T)
Tomb Raider Chronicles (E)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (E)
Who Wants to be a Millonaire (T)

## Club Play #26

007 Racing (T)
007 The World is not Enough (E)
Army Men: Air Attack 2 (T)
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Cool Boarders 2001 (T)
Dracula Resurrection (E)
Duke Nukem: Land of the Babes (T)
Evil Dead: Hail to the King (GS)
Final Fantasy IX (GS)
Jeremy McGrath 2000 (T)
Looney Tunes Space Race (T)
Megaman X5 (GS)
Nascar Rumble (GS)
NHL 2001 (T)
Railroad Tycoon 2 (GS)
The King of Fighters '96 (T)
The King of Fighters '98 (T)
Tomb Raider Chronicles (GS)

## Club Play #27

Alien Resurrection (GS)
Batman Beyond: Return of the Joker (GS)
Blade (T)
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 (T)
Duke Nukem: Land of the Babes (T)
Fear Effect 2: Retro Helix (E)
Final Fantasy IX (E)
Grind Session (GS)
Guitar Freaks 2nd. Mix Append (T)
Jackie Chan Stuntmaster (T)
Looney Tunes Space Race (T)
Medal of Honor: Underground (T)
Resident Evil Survivor (T)
Spider-Man (T)
Star Wars: Demolition (T)
The City of the Lost Children (E)
Tomb Raider Chronicles (T)
Vigilante 8 2nd. Offense (T)

## Club Play #28

Army Men World War: Final Front (GS)
Big Air (T)
Bomberman World (T)
Broken Sword 2 (E)
Colin McRae Rally 2.0 (T)
Contra: Legacy of War (T)
Cool Boarders 2001 (T)
Dave Mirra Freestyle BMX (T)
Evil Dead: Hail to the King (GS)
Fear Effect 2: Retro Helix (T)
Final Fantasy IX (E)
Frogger 2: Swampy's Revenge (T)
Gauntlet Legends (T)
Medal of Honor: Underground (T)
Pocket Fighter (GS)
Speed Punks (GS)
Spyro: The Year of the Dragon (T)
Tomba! (T)
Winning Eleven 2000 (E)

## Club Play #29

Alien Resurrecton (T) (GS)
Actua Soccer 3 (T)
Digimon World 2 (E)
Dragon Ball Final Bout (T)
Evil Zone (T) (GS)
Final Fantasy IX (E)
Frogger 2: Swampy's Revenge (T)
Grand Theft Auto 2 (T)
Spyro: The Year of the Dragon (T)
T.R.A.G. (E)
The Mummy (T)
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (T)
Tomb Raider Chronicles (T)
Urban Chaos (T)
Valkyrie Profile (GS)
Wu-Tang: Shaolin Style (T)

## Club Play #30

Actua Soccer 3 (T)
Alone in the Dark: The New Nightmare (E)
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Digimon World 2 (E)
Dune 2000 (T) (GS)
Fear Effect 2: Retro Helix (T)
Front Mission 3 (GS)
Guitar Freaks 2nd. Mix Append (T)
Hot Shots Golf 2 (T)
LMA Manager 2001 (T)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Metal Gear Solid (T)
Moho (T)
Onimusha Warlords (E)
Side Pocket 3 (T)
Spec Ops: Ranger Elite (T)
The Mummy (T)
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (T)
Wild Arms 2nd. Ignition (GS)

## Club Play #31

Bugs Bunny: Lost in Time (T)
Bugs Bunny & Taz: Time Busters (GS)
Cool Boarders 2001 (GS)
Countdown Vampires (T)
Crazy Taxi (E)
Digimon World 2 (E)
Fighting Force (T)
Guitar Freaks 2nd. Mix Append (T)
LMA Manager 2001 (T)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Medal of Honor (GS)
MLB 2002 (T)
Mortal Kombat 4 (T)
Mortal Kombat Trilogy (T)
Muppet Race Mania (T)
Need for Speed: Porsche Unleashed (T)
Pac-Man World (GS)
Wipeout XL (T)
World's Scariest Police Chases (E)

## Club Play #32

007 Tomorrow Never Dies (T)
Alone in the Dark: The New Nightmare (GS)
Atlantis: The Lost Empire (E)
Crazy Taxi (E) (T)
Dracula 2: Last Sanctuary (E)
Knockout Kings 2001 (T)
LMA Manager 2001 (T)
Mortal Kombat Trilogy (T)
Muppet Race Mania (GS)
Onimusha Warlords (E)
Pac-Man World (GS)
Resident Evil 2 (T)
Sled Storm (T)
The Simpsons Wrestling (T)
Time Crisis (T)
TOCA World Touring Cars (T)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (T)
Vigilante 8 2nd. Offense (T)
Warcraft 2: The Dark Saga (T)
World's Scariest Police Chases (GS)

## Club Play #33

Actua Soccer 3 (T)
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Atlantis: The Lost Empire (GS)
Bust-A-Groove (T)
Chrono Cross (T)
Countdown Vampires (T)
Dracula 2: The Last Sanctuary (E)
Gran Turismo 3 A-Spec (E)
Guitar Freaks 2nd. Mix Append (T)
Hot Shots Golf 2 (GS)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Medal of Honor: Underground (GS)
Muppet Race Mania (T)
O.D.T. (T)
Silent Hill (T)
Spyro: The Year of the Dragon (E)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (T)
Vagrant Story (GS)
World's Scariest Police Chases (T)

## Club Play #34

Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Cool Boarders 3 (T)
Final Fantasy IX (E)
Le Mans 24 Hours (T)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Metal Gear Solid (E) (GS)
Metal Gear Solid 2 (E)
Mortal Kombat Special Forces (T)
Muppet Race Mania (T)
Spyro: The Year of the Dragon (E)
Syphon Filter 2 (T)
The Simpsons Wrestling (T)
Tony Hawk's Pro Skater (T)
Twisted Metal Black (T)
Warcraft 2: The Dark Saga (T)
World's Scariest Police Chases (T)

## Club Play #35

Alone in the Dark: The New Nightmare (GS)
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Assault Retribution (T)
Colin McRae Rally 2.0 (T)
Dragon Ball Final Bout (T)
Fear Effect 2: Retro Helix (T)
Gran Turismo 3 A-Spec (T)
Legacy of Kain: Soul Reaver (T)
Legend of Dragoon (GS)
Mat Hoffman's Pro BMX (GS)
Metal Slug X (GS)
Mortal Kombat 4 (T)
Rampage 2: Universal Tour (T)
Silent Hill 2 - PS2 (E)
Spider-Man 2: Enter Electro (E)
Spyro: The Year of the Dragon (GS)
The Simpsons Wrestling (T)
Twisted Metal Black (T)
Urban Chaos (T)

## Club Play #36

Ape Escape (T)
Disney's Aladdin in Nasira's Revenge (GS)
FIFA Soccer 2002 MLS (GS)
Final Fantasy IX (E)
Gauntlet Legends (T)
Kagero Deception 2 (T)
Legacy of Kain: Soul Reaver (E)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Mortal Kombat 4 (T)
Nascar Thunder 2002 (GS)
Persona 2: Eternal Punishment (T)
Rampage: Through Time (T)
Saga Frontier 2 (GS)
Spider-Man 2: Enter Electro (T)
Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins (T)
The Simpsons Wrestling (T)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (T)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (E)
Worms (T)
X-Men Mutant Academy 2 (E) (GS)

## Club Play #37

Ace Combat 3: Electrosphere (GS)
Colin McRae Rally 2.0 (T)
Command & Conquer: Red Alert Retaliation (T)
Dead Ball Zone (T)
Dino Crisis (T)
Final Fantasy VII (GS)
Final Fantasy IX (E)
Harry Potter & the Sorcerer's Stone (E)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Ready 2 Rumble Boxing (T)
Skullmonkeys (T)
Spider-Man 2: Enter Electro (T)
Syphon Filter 2 (T)
Syphon Filter 3 (E)
The Bouncer - PS2 (E)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (T)
Winning Eleven 3 Final Version (T)
Worms Armageddon (GS)
X-Men Mutant Academy 2 (T)

# Los trece finales y opciones extra

*Truco enviado por Diego Sosa (22), Bernal, Buenos Aires.*

Sí, como lo leiste. El capo de Diego nos ha hecho llegar los trece diferentes finales o, mejor dicho, la forma para llegar a ellos, para el fabuloso y ya legendario *Clock Tower II*. El laburo que Diego se tomó está tan bien realizado y explicado, que nos pareció apropiado darle una página completa y poner el texto tal cual él nos lo hizo llegar.

*"Cuando obtenés el final de clase A, se habilita una opción extra en el menú principal. Si querés tener la guía de personajes, necesitás completar la lista de endings. Los 13 diferentes desenlaces se producen de la siguiente forma en el transcurso de la historia:*

**Nivel Yellow Cursed Doll**

*Final M: Sucede cuando, después de escuchar la voz de Kathryn, abrís la puerta teniendo el amuleto en la barra de ítems.*
*Final L: Después de salvar a Kathryn, dejás la puerta sin llave y vas al patio del piso superior.*
*Final K: Luego de ver que la estatua desapareció del cuarto, le hablás a Philip con la personalidad Bates.*
*Final J: Philip le da la llave a Alyssa, pero baja al subsuelo y le habla con la otra personalidad.*
*Final I: Al momento de quemar la estatua, no agarrás el amuleto que a Alyssa se le cayó al suelo.*

**Nivel The Fathers**

*Final H: Cuando encontrás a Shannon, le hablás con la personalidad Bates.*
*Final G: Sólo sucede si el samurai permaneció inmóvil durante todo el primer nivel y tiene lugar en el patio interior del laboratorio (que está semibloqueado).*
*Final F: Cuando encontrás a Maxwell en el segundo piso y le hablás con la personalidad Bates.*
*Final E: Tras la puerta que estaba atada con soga, le hablás al científico con la personalidad de Bates.*
*Final D: Bajás usando la tarjeta azul en el ascensor y le hablás a Shannon con el amuleto en la barra de ítems.*
*Final C: Alyssa encuentra a Bowman y le responde que sí.*
*Final B: Después de pelear con Shannon, Alyssa baja al subsuelo y, luego de la escena, entra y le contesta que sí al detective.*
*Final A: Ignorás al detective y entrás en la siguiente puerta.*

***Consejo 1:** En el nivel Yellow Cursed Doll, para hacer que la armadura de samurai camine, es imprescindible que, antes de ver la estatua que está en el cuarto de arriba, primero te enfrentes con Stephanie al menos dos veces y luego mires de cerca al samurai. Por el contrario, si antes de esto ves la estatua y escuchás el grito de Michael, la armadura no se moverá durante el resto del juego.*

***Consejo 2:** Para que la enfermera y el reportero de Noisy Monsters Cage aparezcan también en el siguiente nivel, Alyssa debe salvar a la enfermera y luego contestarle que no al reportero".*

# FINAL FANTASY IX

# SIDEQUESTS

## LOS YANS

**Una pequeña isla funciona como hogar de una de las razas más poderosas de todo Gaia. Una raza a la que debés enfrentar sí o sí para convertirte en el guerreo más poderoso del Final Fantasy IX.**

***Por Alejandro Prieto***

Llegar al final de la *sidequest* o aventura paralela de los Monstruos Amistosos es imprescindible si querés enfrentarte a Ozma y tener alguna que otra chance de ganar, porque solamente hallando al último de estos monstruitos, el Yan amigable, vas a recibir el poder de dañar a la enorme bola de colores con ataques físicos y no sólo mágicos (Ozma es bastante resistente a la magia... Después de todo, se trata de la criatura más poderosa del juego, por encima de Trance Kuja y de Necron).
Como bien habrás visto en la Club Play #36, el Yan amistoso sólo puede ser hallado en la pequeña Vile Island (fijate en el mapa para conocer su ubicación exacta). Pero esta isla está repleta de otro tipo de monstruos: los Yans (si al otro le dicen "amistoso", no hay que ser muy piola para darse cuenta de que estos son un tanto... menos amigables). Si bien son unas criaturitas muy simpaticonas, tienen un hambre atroz y muchas ganas de despellejarte vivo. Esto no sería mayor problema, ya que gran parte de los monstruos que pululan por el FFIX tienen esta violenta tendencia. Pero los Yans **sí** pueden liquidarte en un abrir y cerrar de ojos...

## *Poderosos los chiquitines*

Los Yans tienen 19.465 HP y 3.378 MP, y atacan con Comet, Virus Powder, Float, Snort y Aera. De todos estos ataques, solamente Aera afecta a todo el grupo.
La técnica que suelen usar es simple: te tiran con todo lo que tienen. A veces, pueden llegar a realizar tres ataques por round, lo que suele ser devastador para tu grupo. Una de sus técnicas preferidas se basa en utilizar primero Float sobre alguno de tus muchachos y luego Snort, con lo cual el pobre personaje vuela lejos del campo de batalla. Resultado: tenés un luchador menos en tu equipo. Y esto puede llegar a darse más de una vez (aunque, hasta ahora, no hemos visto casos en los que tres personajes sean borrados de la batalla). De más está decir que, si te enfrentás a tres Yans y te vuelan uno o dos personajes, tu mejor estrategia es rajar de ahí lo más rápido que puedas.
Los Yans son también bastante difíciles de dañar. Son inmunes a Silence, Confuse, Berserk y Vanish, y es muy poco probable que los puedas poner a dormir con Sleep. Pero no todas son malas noticias: son débiles a Holy y a Shadow (especialmente a este último).

*Buscando a este simpático bichito para que te dé la habilidad de luchar con Ozma...*

## *Paso a paso*

Esta táctica que te propongo es una de las mejores que podés utilizar para enfrentar a estos bichos pedorros (es la que yo mismo utilicé, pero no es la única que hay; vos mismo podés encontrar la táctica que más te convenga).

**1.** La mejor formación es Zidane, Vivi, Steiner y Dagger (también podés incluir a Quina en lugar de Steiner). Todos tus personajes deben tener Auto-Regen, Auto-Haste, Auto Reflect y Auto-Life. Son muchas piedras (46), pero estas habilidades te pueden ahorrar más de un disgusto. Además, Dagger de-

be tener la habilidad Boost (12 piedras más) para poder invocar a Ark con toda su animación completa: para cuando la escena animada haya terminado, Auto-Regen va a haber curado por completo a todos tus personajes. También sería una buena idea que Vivi tenga la habilidad Return Magic (es lindo poder devolverles sus ataques a estos petisos molestos), y que Steiner y Zidane tengan High Tide y Counter.

*... te vas a topar con grandes cantidades de este otro bichito, menos simpático.*

**2.** Dado que vas a tener que atacar principalmente con ataques del elemento Shadow, es necesario que equipes a tus cuatro personajes con objetos que los protejan de él (Pumice Pieces, Egoist Armlets, Demon's Mail y Ninja Gear, por ejemplo).
Steiner debe tener la Ragnarok y Vivi el Mace of Zeus (o sea que te conviene enfrentarte a los Yans después de haber estado en Memoria).

**3.** La idea es que Vivi les dé pa' que tengan con Doomsday (ataque que sólo puede aprender una vez que posea el Mace of Zeus).
Doomsday utiliza el elemento Shadow y afecta a todos los personajes en pantalla, propios y ajenos, y es por eso que debés estar protegido contra este elemento. Steiner debe atacar usando Darkside, Climhazzard, Flare Sword o Doomsday Sword. Dagger puede invocar a Ark para causar mucho daño y curar a los que lo necesiten, o a Bahamut, mientras que Zidane debe cumplir el rol de médico del grupo o, si llega a entrar en Trance, atacar con Grand Lethal o Solution 9.
Si llegás a meter a Quina en el equipo (uno de mis personajes preferidos), lo mejor que podés hacer es usar muy seguido su Mighty Guard y su Angel's Snack. Y si, por una de esas grandes casualidades, Quina consigue comerse un Yan, va a aprender la habilidad Auto-Life.
Otra buena idea es usar el viejo y querido truco del "Reflejito Mimosón": Vivi debe tener la habilidad Reflectx2 y lanzar todos sus ataques mágicos sobre alguno de sus compañeros que posea Auto-Reflect (si me hiciste caso al principio, todos ellos lo van a tener). El ataque mágico va a rebotar en tu personaje y caerá sobre el Yan, causando el doble de daño (por eso lo de "x2").

Los Yans son realmente difíciles de combatir. Incluso, si te encontrás frente a uno solo de ellos, no te confíes porque es un hueso duro de roer. Pero tené en cuenta que cuando derrotes a tres de ellos, vas a recibir 28.000 EXP y 3 AP, lo que puede llegar a ser realmente útil a la hora de subir de nivel a tus personajes y aprender habilidades nuevas. club play

# El Ojo Clínico

## Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

*Por Adrián Carrión*

### Juego: MONSTERS INC. SCREAM TEAM (1 CD) - 8.00

**Empresa:** Sony Entertainment America.
**Referencia:** Bugs Bunny And Taz: Time Busters.
**Género:** Aventuras.
**Idioma:** Inglés / Francés.
**Comentario:** Al principio es un garco de risa (está muy buena la forma de asustar a los pobres robotitos).

**Presentación: 8,00 -** El mismo trailer de la película. Muy buen sonido y la misma calidad que en el filme. Muy copada, pero corta.
**Gráficos: 8,00 -** Las escenas animadas mantienen un nivel muy alto, mostrándote las partes más copadas de la película. En el juego, los gráficos están bien, aunque el diseño de los personajes no es muy bueno.
**Sonido: 7,00 -** La música es muy pegadiza (algunos temas tienen un onda medio Ska). Las voces son de calidad media y los efectos especiales están bien.
**Jugabilidad: 8,00 -** Cómoda y acorde al género. Muy copado lo de asustar. Falla un poco en los espacios reducidos, pero igual el juego no presenta mucha dificultad que digamos como para que esto sea un problema.
**Historia: 6,00 -** Básicamente, es la que vas a ver en el cine (o lo que ya viste): tenés misiones dentro de Monsters Inc. espantando robots por todos lados.
**Diversión: 7,50 -** Al principio te vas a reir mucho con las formas de asustar a los robots. Pero después de que asustaste a 50 de ellos, ya aburre un poco ver siempre lo mismo una y otra vez. Los niveles no son muy grandes.
**Puntaje: 8,00 -** Es una muy buena alternativa para los amantes del género.
**Consejo:** No podés asustar a los robots que sean de un color distinto al nivel que superaste. Hay algunas puertas que no se abren si no asustas a determinada cantidad de robots.

### Juego: MEGAMAN X6 (1CD) - 8,00

**Empresa:** Capcom Entertainment.
**Referencia:** Mega Man X5.
**Género:** Plataformas.
**Idioma:** Inglés.
**Comentario:** Mega Man nos trae su último título para PS One con algunas novedades.

**Presentación: 7,00 -** Sigue con el mismo estilo que el MMX5. Buenos gráficos y muy buen sonido.
**Gráficos: 8,00 -** Muy buenas animaciones. En el juego, están muy bien. Lindos fondos. Los niveles ahora son un poquito más largos. No hay muchos detalles.
**Sonido: 8,00 -** Música copada. Los efectos son algo flojos pero, en general, están bien. Las voces son lo mejor.
**Jugabilidad: 8,00 -** Nuevos movimientos. Tenés todo lo que podría pedir un juego de plataformas en 2D. Nuevas especiales (incluida la espada de Zero, más una especial extra).
**Historia: 6,50 -** La cosa se complica bastante. Zero ahora es el malo de la película. El juego es el mismo de siempre, como lo viene siendo desde hace ya casi 15 años.
**Diversión: 8,00 -** A pesar de que sigue siendo el mismo juego de siempre, trae una variación que vale la pena destacar: ya no va más eso de que, si te conocés el nivel de memoria, lo podés pasar todas las veces que quieras (por ejemplo, después de la tercera columna, aparece determinado bichito). Sino que, ahora, la ubicación de los enemigos es al azar. No sólo eso: la manera en que te comportes en los niveles, va a modificar la historia.
**Puntaje: 8,00 -** Con el nuevo sistema, no creo que puedas negarte a Mega Man.
**Consejo:** Asegurate de tener recargada la energía para enfrentar a cualquier Boss. Si no es así, volvé a matar a un par de enemigos más hasta que te tiren un cargador grande.

### Juego: DRAGON WARRIOR VII (1CD) - 8,50

**Empresa:** Enix.
**Referencia:** Final Fantasy V.
**Género:** RPG.
**Idioma:** Inglés.
**Comentario:** El legendario Dragon Warrior viene con su séptima parte (¡por fin en PSX!), aunque no trae muchas novedades.

**Presentación: 6,00 -** No es muy atractiva que digamos, pero es "amigable". Gráficos y sonido de calidad media.
**Gráficos: 5,00 -** Grafiquitos al mejor estilo Alundra. Sin muchos sobresaltos en general. Gráficos 2D bien simples, sin escenas animadas. Fondos simples, diseño de los personajes simple... todo simple y, por eso, un puntaje simple.
**Sonido: 6,50 -** La música es de lo mejor. La calidad llega, incluso, a sorprender. Carece de efectos especiales (vas a escuchar los típicos *"¡Clunk! ¡Plin, plin! ¡Trra! ¡Clunk!"* de los juegos de Super Nintendo).
**Jugabilidad: 6,00 -** El sistema de pelea no trae casi ninguna novedad y es poco original. Tenés clases a las que tranquilamente podríamos llamar "trabajos" (por suerte, son muchos) y la mayoría de las especiales son las mismas que en las versiones anteriores... o sea, sería como jugar al viejo Dragon Warrior IV de Family Game.
**Historia: 8,50 -** En una isla en medio de la nada, nuestros curiosos héroes descubren unos antiguos escritos que les permiten viajar al pasado. Ahí, descubren que varias extensiones de tierras han sido selladas mágicamente por el Demon Lord, motivo por el cual no existen en el presente. Tu objetivo es volver esas tierras a su estado natural para que aparezcan en la realidad, y, de paso, derrotar al Demon Lord.
**Diversión: 8,50 -** Copado.
**Puntaje: 8,50 -** A pesar de los gráficos, el juego es entretenido.
**Consejo:** En vez de cargarte de MP, tratá de ir a dormir.

# El Ojo Clínico

## Juego: MAX PAYNE - 8,90

**Empresa:** Rockstar Games / 3D Realms.
**Referencia:** Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.
**Género:** Acción.
**Idioma:** Inglés.
**Comentario:** Groso como pocos. Max Payne no supera la versión de PC pero, comparándolo con los juegos de PlayStation 2, es de primera.

**Presentación: 8,50 -** Muy buenos efectos (tipo Matrix... bah, todo el juego es tipo Matrix). Muy buen sonido (principalmente los efectos) y muy buenos gráficos.
**Gráficos: 8,00 -** Buenos detalles y buen diseño de personajes. Los fondos son lo mejor, con muy buenas texturas. Las escenas animadas te van a dejar boquiabierto.
**Sonido: 7,00 -** Buena música. Las voces están bastante decentes y los efectos son buenos también. En las escenas animadas, la calidad se va a las nubes.
**Jugabilidad: 7,00 -** Lo más simple y lo más común para los controles tipo Resident Evil.
**Historia: 7,00 -** Sos Max Payne, un policía de Nueva York al que le asesinan la familia. Tres años después, descubre una pista que lo une con lo más preciado en su vida: resolver el caso y vengar la muerte de su querida esposa y su bebé. Mucha acción casi sin descanso y una historia algo floja.
**Diversión: 8,00 -** Mucho tiroteo y menos charla. Tenés más de 16 horas de juego intenso (excepto cuando Max tiene esas "escenitas raras").
**Puntaje: 8,90 -** Por suerte, tiene muchas más cosas buenas que malas. Max Payne es una alternativa más para los amantes de Syphon Filter, Metal Gear o, por qué no, Resident Evil.
**Consejo:** No te olvides de chequear los dos nuevos modos de juego que aparecen cuando pasás la final (son realmente copados).

## Juego: FINAL FANTASY X - 9,80

**Empresa:** Squaresoft.
**Referencia:** Final Fantasy IX (PSX).
**Género:** RPG.
**Idioma:** Inglés.
**Comentario:** ¿Te acordás del FFIX? Olvidate de todo. FFX rompió el molde de todo lo conocido. ¿La barra de tiempo? ¡Fuera! ¿Caminar por el mapa para juntar experiencia? ¡Nunca más! ¿Minijuegos? Muchos más de los que vos pensás...

**Presentación: 9,00 -** Linda música, gráficos excepcionales y una incógnita: ¿cuál es su historia?
**Gráficos: 10,00 -** Son de no creer. Las caras de los personajes tienen hasta el último detalle; todos los gestos se notan a la perfección. Las escenas animadas superan todo juego conocido hasta ahora.
**Sonido: 9,60 -** Las voces y la música son de lo mejor (sí: los personajes hablan). Tiene un par de detalles en contra en los efectos, aunque ni se notan.
**Jugabilidad: 9,00 -** Un sistema de pelea totalmente renovado. Podés manejar a tus Aeons (Eidolons) como si fueran un personaje más (tenés que ver lo que es Bahamut). Los Limits (Overrides) son re-copados. Olvidate del famoso Level 99 (ya lo vas a entender cuando veas el nuevo Sphere Grid). Podés cambiar de personaje en medio de la pelea. ¿Alguna contra? Los controles a veces fallan al cambiar de cámara.
**Historia: 10,00 -** Increíble. Todo cruzado. Tidus es bueno; el padre es malo, pero antes era bueno; pero Tidus viene desde miles de años atrás... ¿y el padre? Bueh... ya me perdí.
**Diversión: 10,00 -** Tenés de todo para hacer: minijuegos para esto, minijuegos para lo otro, Side Quests por todos lados, puzzles y mucho más. ¿Podés aburrirte con todo esto?
**Puntaje: 9,80 -** Rozando la perfección. Magistral, único, poderoso y, encima, está disponible en versión pirat...
**Consejo:** No cometas el mismo error que yo. Renovale el contrato a tus jugadores de Blitz. Antes de una pelea grosa, cargá los Overrides de tus Aeons y de tus personajes (sin utilizarlos) para reventar al Boss más rápido.

## Juego: DRIVEN - 2,00

**Empresa:** BAM! Entertainment.
**Referencia:** Indy 500 (PSX).
**Género:** Carreras.
**Idioma:** Inglés.
**Comentario:** Ay, ay , ay... Driven, Driven... ¿Qué haré contigo? Convengamos que lo único que inspira la película es sueño. ¿El juego? Es una terrible bosta (perdón, lo dije de una porque llevo apuro).

**Presentación: 5,00 -** Zafa. Partes de carreras de la película. Gráficos: mmm... Sonido: mmm....
**Gráficos: 5,00 -** Otra cosa que apenas zafa. Estarían muy bien para PlayStation, pero esto es PlayStation 2, fierita, y requiere mucha más calidad (nada personal, BAM! Entertainment... pero será en otra vida).
**Sonido: 4,00 -** El sonido del motor no parece sacado de una pista de carreras... por el contrario, es como si cuatro grones hubieran agarrado una grabadora de periodista en un taller y hubiesen acelerado un auto... Mmmm. Así suena, imaginate. Las voces están copadas porque son sacadas de la película.
**Jugabilidad: 2,00 -** Todo pinta como si fuera un juego con los controles de un Arcade, pero no es así. También pareciera que tiene incorporados elementos de simulación. O sea, los controles vendrían a ser algo así como de Arcadmulación (más claro, echale agua). Aparte, el auto tiene menos reflejos que una babosa anestesiada (© Sebastián 2002).
**Torneos: 2,00 -** Muy pobre.
**Diversión: 2,50 -** Lo único que puede entretenerte un ratito (muy corto) es Estella Warren, porque Stallone es de cartulina reciclada.
**Puntaje: 2,00 -** (...).
**Consejo:** ¿Algún interesado en comprar un Driven nuevito, casi sin uso? Estas son las condiciones de pago: no acepto Patacones, ni Lecop, ni Porteños, ni Dólares, ni Pesos, ni Jujeños, ni Barilochenses, ni Tegarquélaplatita, ni Largálosbilletesladrón, y no tengo aparatito para las tarjetas de débito. Tarjetas de crédito, tampoco. Cheques, menos. Lo único que acepto es... nahh... olvídalo (necesito un pisapapeles).

## Premio Eutanasia: Driven

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

# ENTREVISTA

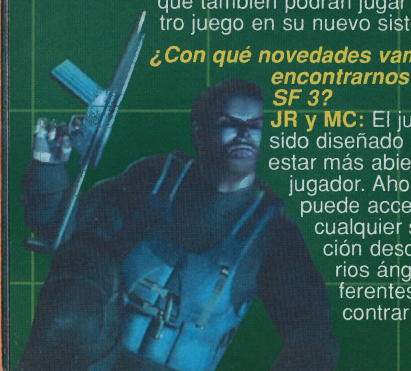
# Syphon Filter 3

## Los secretos que se esconden detrás de un éxito asegurado

**Si ya lo jugaste, sabrás que el Syphon Filter 3 está copado.Pero si todavía no incursionaste en la tercera aventura del sifonero Gabe nada mejor que esta entrevista con Jeff Ross y Mike Chizanowski. Los productores del juego cuentan detalles sobre el futuro de la serie y su protagonista, los cambios con respecto a las dos entregas anteriores, las nuevas armas y mucho más. Así que, servite un vaso de soda y empezá a leer...**

***Considerando que Syphon Filter tuvo tantos seguidores-...¿cómo es que esta tercera entrega de la saga no se lanzó para PS 2?***

**JR y MC:** Como bien dijiste, tuvimos una gran cantidad de seguidores y como Syphon Filter fue proyectado como una trilogía, no queríamos decepcionar a todos esos fans haciendo un juego para un sistema que aún no tienen. De cualquier forma, a aquellos seguidores que ya poseen una PS 2 les contamos que también podrán jugar nuestro juego en su nuevo sistema.



***¿Con qué novedades vamos a encontrarnos en el SF 3?***

**JR y MC:** El juego ha sido diseñado para estar más abierto al jugador. Ahora se puede acceder a cualquier situación desde varios ángulos diferentes y encontrar varias formas de salir de ella. Y, a diferencia de SF 2, también hay muchas maneras de pasar los obstáculos.

Además, nos dimos cuenta de que muchos jugadores disfrutan del estilo de juego "run and gun", mientras que otros prefieren ser más sigilosos. Por eso, muchas de las misiones han sido diseñadas teniendo en cuenta ambos estilos de juego: si alguien opta por la cautela, encontrará el juego muy diferente a como lo harán aquellos que quieran matar a todo el que se cruce en su camino.

***¿Y qué cosas mantuvieron? Con cada saga hay un equilibrio que los creadores deben establecer entre los aspectos que se conservan y los que se incorporan, propios de un juego nuevo...***

**JR y MC:** Escuchamos lo que los fans y la prensa tenían para decir de SF 1 y 2; a partir de eso, hicimos que SF 3 combinara la no linealidad de la primera parte con la narrativa en el juego de la segunda. El jugador ahora realmente siente que está en control de su propio destino.

***¿De qué manera ha mejorado la Inteligencia Artificial de los enemigos?***

**JR y MC:** Ahora responderán de manera inteligente a las acciones del jugador y sus conductas posteriores lo reflejarán.

***¿Cuál va a ser el futuro de Gabe? ¿Se termina su carrera después de SF 3? ¿Regresará o será reemplazado después de este juego por un nuevo héroe?***

**JR y MC:** Si juegan SF 3 hasta el final, van

a encontrar algunas pistas que dejamos acerca del futuro de Gabe.

***¿Cómo es el diseño de niveles en SF 3? ¿Pueden darnos uno o dos ejemplos?***
**JR y MC:** En esta tercera entrega, el jugador va a poder viajar alrededor de todo el mundo y las misiones se desarrollarán entre 1984 y el presente. Cada nueva localización se ve y se siente completamente diferente a la anterior. También hemos diseñado los niveles para estar más abiertos y permitir al jugador que vaya adonde quiera y logre los objetivos de las misiones en cualquier orden. Como dijimos antes, hay muchas formas de salir de una situación dada y estamos más benévolos con los jugadores que "meten la pata": Si ven a un rehén y no lo salvan, no hacemos que la misión termine ahí irremediablemente. En vez de eso, el jugador no recibirá un arma mejor o la misión se complicará. Y, por ejemplo, si alguien elige usar una fuerza letal innecesaria, algo completamente inesperado sucederá y el jugador sufrirá por sus acciones o disfrutará tratando de escapar de la difícil situación que acaba de crear.

***¿Qué clase de elementos nuevos traen al juego los personajes creados para esta tercera parte?***
**JR y MC:** Ellos amplían el universo de SF y nos dan importantes posibilidades para expandir la historia en futuras entregas. Además de los cuatro personajes a través de los cuales se puede encarar la aventura -y que tienen una historia propia para contar-, hay un conjunto impresionante de nuevos personajes, buenos y malos, que los fans podrán ir conociendo a lo largo del camino de SF 3.

***La PS ya ha sido suplantada por su sucesora, la PS 2. ¿Cómo han cambiado y mejorado los gráficos del juego? Debe ser difícil hacer que el juego se vea mejor hoy en día.***
**JR y MC:** Nuestros artistas tuvieron un montón de prácticas con el motor gráfico y, como resultado, obviamente, su trabajo ha mejorado. Algunos avances tecnológicos, incluso, les han permitido agregar muchos más detalles a las escenas.

***¿Cómo son los niveles multi-player y cómo se diferencian del SF 2?***
**JR y MC:** El modo multi-player tiene diez nuevas "arenas" y su equilibrio ha aumentado gracias a una mejor distribución de los niveles, junto con una mejor selección de las armas y ubicaciones.

***¿Qué armas nuevas hay en SF 3?***
**JR y MC:** Hay varias armas nuevas muy interesantes en esta tercera entrega. Las minas de proximidad estarán a mano cada vez que se quiera destruir a algún terrorista.

En tanto, el AU 300 también se destaca por ser un arma que viene equipada con tecnología óptica especial súper secreta que permite ver a los enemigos y dispararles a través de superficies sólidas. Y la pistola Falcon tiene ahora un cartucho de mayor tamaño con el que se puede derribar víctimas con la fuerza típica de una escopeta.

***¿Qué podemos esperar de la serie Syphon Filter en el futuro? ¿Aparecerá para PS 2? ¿Cómo será?***
**JR y MC:** Como dijimos antes, hay por lo menos dos pistas escondidas en SF 3 acerca del futuro de la licencia. Como ha sido tan exitosa todos pueden estar seguros de que ya tenemos planes para la serie Syphon Filter. ***¡Gracias por su tiempo y buena suerte en el proyecto!***

# Todos los números te batimos LA POSTA

**Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!**

## THE ITALIAN JOB
### Un super juego... ¡para PS One!

Rockstar Games ha sabido ganarse un lugar de privilegio en el mundo de los videojuegos gracias a títulos como el soberbio Grand Theft Auto 3 para PS2. Pero cuando todo el mundo creía que la gran calidad de los trabajos de estos pibes iba a desembocar indefectiblemente en la superconsola negra, estos buenos muchachos sorprendieron a todos gratamente. Hace ya varios meses que la PS One (o la PSX tradicional) venía hambrienta por un título de verdadero renombre... y Rockstar le dio de comer: The Italian Job es un juego que promete y mucho. Una mezcla perfecta del ya mencionado GTA3 y Driver que dejará a muchos con la boca abierta. Persecusiones, tiros, chirridos de neumáticos y el bajo mundo inundando todos y cada uno de los rincones de este juego.

*Un precioso bondi tratando desesperadamente de no desbarrancarse. La PS One está de fiesta con The Italian Job.*

Los autos que podés elegir son todos coches ingleses de la década del '60, desde exquisitos Jaguars hasta poderosos Double Deckers (o sea, los bondis rojos de dos pisos), pasando por esa pequeña maravilla ya legendaria que es el Mini Cooper.

Era hora de que alguien se la jugara y pusiera en el mercado un título fuerte para PS One. Toda la experiencia y calidad de Rockstar Games al servicio del hampa en The Italian Job. Prestá atención a los próximos números porque vamos a desarrollar este juego con todo.

## LILO & STITCH
### El bicharraco azul llega a la Play

Existe un personaje en el mundo de PlayStation tan exitoso que se ha convertido en una especie de símbolo para la consola de Sony. De hecho, luego de sus fabulosos éxitos, muchas empresas han tenido la poco afortunada idea de intentar imitarlo para subir aunque sea un pie en el escalón del éxito. ¿Su nombre? Crash Bandicoot. Claro que no todos han podido plasmar en sus juegos el dinamismo, el desparpajo y la increíble diversión que este marsupial anaranjado supo desplegar en sus varios títulos. Y Disney Interactive no se caracteriza precisamente por ser una empresa que sepa hacer un juego exitoso (esto es una opinión personal y muchos de ustedes pueden disentir con total libertad, pero Disney Interactive siempre se ha basado en el éxito que los personajes han tenido en el cine para hacer algún que otro juego mediocre).

La cosa es que ahora le ha llegado el turno a Lilo & Stitch. El pequeño monstruito azulado -cuya película fue bastante buena- llega a la Play para tratar de reivindicar aunque sea un poco el maltrecho nombre de su empresa. El título es un tradicional juego de plataformas, con las ventajas y desventajas que esto conlleva. Mucha acción, saltos y enemigos que derribar, pero que a la larga termina siendo un poco tedioso (si no se es Crash Bandicoot, por supuesto).

Lilo & Stitch es para PS One y, en realidad, puede llegar a ser una muy buena alternativa para revivir esos gloriosos años en los que los juegos de plataformas lo eran todo.

*Lilo & Stitch debe buscar el significado de la palabra Ohana para poder convertirse finalmente en una familia... luego de aplastar a cuanto enemigo se le cruce, por supuesto.*

## SHAKKATO TAMBOURINE!
### Sega lanza su exitoso juego de música a los hogares

Shakkato Tambourine! fue un verdadero éxito para Sega en las lejanas tierra del sol naciente (y en muchos lugares más, para ser sinceros). Un juego que venía con un periférico en forma de tambor y con el cual había que seguir la melodía de la pantalla hizo que los locales de arcades se llenaran de gente de la noche a la mañana. Bueno, los pibes de Sega decidieron que ya era hora de que este juego llegara a los hogares familiares. O por lo menos una versión similar de él, ya que ha habido ciertos cambios. El primero y más notorio de ellos es la presencia del grupo Mini Moni, una banda femenina de gran suceso en el Japón y que atrae a millones de japonesas a conciertos y disquerías. Son, como es de imaginarse, las canciones de esta banda las que se oyen en la versión para PSX de Shakkato Tambourine! y son las cuatro chicas de Mini Moni las

que bailan en la pantalla (bueno, en realidad son personajes digitales, je). Vas a poder jugar en modo cooperativo, modo competición y un modo fiesta en el cual hasta cuatro jugadores pueden competir para ver quién consigue más puntos. Ah, sí: el tamborcito viene aparte.

*Las cuatro pibas de Mini Moni danzando al ritmo del tamborcito...*

## ARC THE LAD COLLECTION — Working Designs lanza la colección completa de Arc The Lad

Arc The Lad sigue vivo y llega al mercado nuevamente, esta vez de la mano de la colección más grande que se haya lanzado jamás sobre un videojuego. Arc The Lad Collection incluye Arc The Lad, Arc The Lad II, Arc The Lad III y Arc Arena Monster Tournament (todo para PSX), así como una caja extra en la que viene un estuche para Memory Card, cuatro estuches para joysticks analógicos decorados con los personajes del juego y 22 figuras. Un verdadero paraíso para los fans de la saga. Pero hay un pequeño problemita: el set completo cuesta en EE.UU. 75 dólares, lo que significa que acá en la Argentina saldrá algo así como... ¡¡260 mangos!! (Eso si el vendedor es buenito y no le recarga el precio por ser importado). Lo tiró, che...

*¿Quién dijo que Arc The Lad ya no existía?*

## NBA LIVE 2003 ONLINE — El super-básquetbol por internet

Si te copa el básquet y tenés una PS2 con módem, entonces te sobran motivos para saltar de alegría. Es que EA Sports ha anunciado que al NBA Live 2003 se le ha agregado una función que permitiría jugar al básquet vía internet. El juego será lanzado en octubre de este año y, por lo que se supo, la única versión que permitiría conectarse y jugar Online es la de PS2, ya que las de Gamecube y X-Box no incluirán esta opción. Nosotros acá en la Argentina estamos un poco fritos, porque el servidor de EA Sports está en Canadá, así que el lag nos mataría del aburrimiento. De todas formas, México está mejor ubicado que nosotros; así que ustedes, hermanos mexicanos, tendrán la feliz posibilidad de disfrutar de este juego y triturar canastas por internet.

*NBS Live 2003 sale en Octubre y vendrá con una opción para jugar básquetbol Online.*

club play

# Los últimos lanzamientos

## ¡Juegos recién salidos del horno!

**Este mes hay para todos los gustos (bueh... en realidad eso pasa todos los meses, pero vale la pena mencionarlo, ¿no?). Cada vez son más los juegos de PS2 que salen al mercado internacional, algo que no cae muy bien por estas pampas, ya que no son muchos los que poseen esta consola en la Argentina. Pero no todas son malas noticias para un país fiel a la PSX como este: gracia' a Dio' sigue habiendo programadores solidarios que continúan realizando juegos para la eterna gris...**

### ULTIMOS LANZAMIENTOS:

**PSX:**

***Delta Force*** *(Acción / USA)*
***Lilo & Stich*** *(Aventuras / USA)*
***Winning Eleven 2002*** *(Deportes / Japón)*
***Capcom vs. SNK*** *(Lucha / USA)*
***FIFA 2002 Korea-Japan*** *(Deportes / USA)*
***Dexter Laboratory*** *(Aventuras / USA)*
***Tales Of Destiny 2*** *(RPG / USA)*
***Arc The Lad Collection*** *(RPG / USA)*
***Super Shot Soccer*** *(Deportes / USA)*

**PS2:**

***Hot Shots Golf 3*** *(Deportes / USA)*
***World Rally Championship*** *(Carreras / USA)*
***Black - Matrix 2*** *(Acción / Japón)*
***Virtua Fighter 4*** *(Lucha / USA)*
***Grandia 2*** *(RPG / USA)*
***Galerians Ash*** *(Acción / USA)*
***World Soccer Winning Eleven 6*** *(Deportes / Japón)*
***Medal Of Honor: Frontline*** *(Acción / USA)*
***Head Hunter*** *(Acción / USA)*
***Gun Survivor 3 Dino Crisis*** *(Acción / Japón)*
***Age Of Empires 2*** *(Estrategia / Japón)*
***Onimusha 2*** *(Acción / Japón)*
***Final Fantasy XI*** *(RPG / Japón)*
***Ape Escape 2*** *(Aventuras / Japón)*
***FIFA World Cup 2002*** *(Deportes / USA)*
***Fantavision 2*** *(Arcade / Japón)*

### LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

***1- Winning Eleven 2002 World Cup***
***2- Spiderman 2***
***3- Delta Force***
***4- Lilo & Stich***
***5- Syphon Filter 3***
***6- Winning Eleven 2003 Copa De Campeones***
***7- Rainbow Six Lone Worf***
***8- FIFA 2002 Korea Japan***
***9- Capcom vs. SNK***
***10- Digimon World 3***
***11- Sega vs. Family***
***12- Metal Slug X***
***13- Looney Tunes Sheep Rider***
***14- Grand Theft Auto 2 (cast.)***
***15- Spiderman 1***

# Correo Club Play

## Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

**Las sorpresivas y obligadas "vacaciones" que nos hemos visto forzados a tomar han llegado afortunadamente a su fin y... ¡¡el Correo Club Play está de regreso!! (Sí: nosotros estamos tan sorprendidos como ustedes, je...).**
**Aprovechamos para darles oficialmente una cálida bienvenida a nuestros lectores mexicanos y los invitamos a que nos escriban preguntándonos lo que se les cante (o sea, lo que les venga en gana), que nosotros estaremos prestos a responderles.**
**Eso sí, tengan en cuenta que algunas de las cartas que hay en esta sección fueron recibidas hace algún tiempito (por las ya mencionadas "vacaciones") y que de todas formas deben ser respondidas. Así que, paciencia, che...**

**Podés escribirnos a "Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina. Nuestros nuevos amigos mexicanos pueden escribirnos a nuestra dirección de e-mail: correo_cp@maydaycomics.com. Todas las dudas que puedan tener serán respondidas en esta sección del Correo Club Play (ojo: no por e-mail).**

*Luca Corbo (11)*
*Capital Federal.*
*Genios de la Club Play:*
*¡Hola! Tengo una propuesta para ustedes: vayan todos al "Gran Playmano". Ahí tienen que estar ocho meses jugando con la Play encerrados en su editorial. Bueno, basta de pavadas que tengo que preguntarles algo...*
*1) ¿Existe algún truco para el South Park Chef's Luv Shack?*
*2) ¿Y para el Space Invaders?*
*3) ¿Por qué su jefe tiene cara de bobo?*
*4) ¿Es verdad que Crash es la mascota de la Play?*
*5) Cuando la Play empieza a no leer juegos, ¿qué hay que hacer? Bueno, chau... y chau.*
*PD1: ¡¡No cambien el logo!!*
*PD2: Me olvidé...*
*PD3: Pongan una foto de Mikami al lado de mi carta. Por favor, yo se que ustedes cumplen.*

**Club Play:** ¿Además podemos ganarnos doscientas lucas? Si es así, seguro que nos anotamos en ese "Gran Playmano" (aunque no nos seduce mucho la idea de que nos filmen en el baño, je).
1) Sí, hay. Los que no han sido publicados en la Club Play todavía, van a salir proximamente.
2) Igual que la respuesta número 1 (es que no andamos con ganas de escribir lo mismo, ¿vistessss?).
4) Es sólo un decir. El símbolo de Noentiendo es Mario, un personaje de plataformas. El de Sega es Sonic, otro personaje también de plataformas. Entonces no era descabellado pensar que Crash era una especie de "símbolo" de la PlayStation porque se trata del personaje de plataformas más exitoso de Sony.
5) Bueno, tenés tres opciones: primero, renovarle su viejo contrato por uno mejor, así se deja de rebeldías y se pone a laburar como Dios manda; segundo, mandarla a un técnico para que la arregle; y tercero, bailarle un buen malambo encima y hacerla repelota, porque ya no te sirve más.
PD1: ¡¡Ya lo cambiamos!!
PD2: Bueno, entonces no te contestamos esta postdata...
PD3: Mirá el sapito lindo que te puso el jefe. Eso te pasa por decirle que tiene cara de bobo...

---

*Matías Ariel Correa (17)*
*Martínez, Buenos Aires.*
*Hola a todos:*
*Me llamo Matías, tengo 17 años y quería felicitarlos por el trabajo que hacen en la revista. Bueno, vamos al grano...*
*1) El Dino Crisis 2, ¿cuántos finales tiene?*
*2) En el Alone in the Dark: The New Nightmare, ¿se puede activar algún juego extra o armas extra?*
*3) ¿Cuánto vale más o menos un juego original de Play 2?*
*4) En la PlayStation 2, juegos como el Metal Gear Solid 2, Resident Evil, Silent Hill, etcétera, ¿van a salir en español?*
*5) Y, por último, la pregunta de oro: ¿qué valor le dan a una PlayStation 1 que tiene un año y medio, 1 joystick, 64 juegos y 5 Memory Cards?*
*Aguanten la Club Play y los juegos de acción, sangre y todo eso. Chau.*

**Club Play:**
1) Uno.
2) No.
3) Antes de diciembre pasado, costaban desde $80 en adelante. Los precios más o menos se mantuvieron, ¡pero en dólares! Así que multiplicá 80 por... (ay, ay, ay).
4) Es probable, aunque por ahora sólo ha salido el FF X.
5) Si todos los elementos andan bien y sin problemas, podés llegar a sacar 150 pesos o 200 por todo el paquete junto (pueden ser algunos mangos más, porque son muchos juegos). Pero depende mucho de quién haga la cotización.
Un gran abrazo, Matías, y gracias por los elogios (en esta época de vacas flacas nos vienen muy bien).

---

*Sergio Noriega*
*Banfield, Buenos Aires.*
*Queridos genios, insuperables, grandiosos, enormes...*
*Les estoy escribiendo para que me saquen algunas dudas.*
*1) ¿Me dicen algún método*

# Correo Club Play

*para arreglar el láser de la Play de forma casera? Ya probé de todo.*

*2) ¿Cuándo va a haber un nuevo torneo del Güinacho?*

*3) ¿Qué juego de Rol joya me recomiendan de un solo CD (es que la economía hogareña no da para tanto)?*

*4) ¿El Digimon World 2 es recomendable?*

*5) ¿Hay algún nuevo juego de Dragon Ball que no sean los tres anteriores?*

*6) ¿La Play 2 se puede conectar a Internet? ¿Cómo?*
*Gracias por su atención y tiempo para leer esta humilde carta. Aguante la PlayStation, Boca Juniors y Attaque 77.*

Club Play:

1) Virulana (no, mentira). Si no sos alguien que sabe del tema, ni la toques. Por lo pronto podés limpiar la lente con un CD Cleaner (se venden en cualquier casa de música).

2) Por ahora, no tenemos ninguno en carpeta.

3) En realidad, venís medio muerto, porque la enorme mayoría de RPG vienen con más de un CD. El Chrono Cross, por ejemplo, que es excelente tiene dos CDs. Igual, podés probar con Legend Of Legaia que es muy bueno también.

4) Por supuesto que sí (si te gusta Digimon, claro está).

5) No.

6) Tenés que comprarle un módem especial que Sony lanzó unicamente para la PS2 y que se conecta a la máquina. También hay disponible un disco rígido en el que podés almacenar todo lo que bajes de Internet.

De nada, che. Todas las cartas son importantes para nosotros. Aguanten la PlayStation, el Rojo y Gorillaz.
Un abrazo.

Nota de Adrián: Aguante la PSX, la PS2, El Cuervo (¡¡¡iiisssaaa CAMPEONES!!!), Linkin Park, Blink 182, Alien Ant Farm, Nirvana, Metallica, mi bajo eléctrico... ¡¿oia?! ¿Estoy en el correo, no? ¡Síií! ¡Estoy en el correo! Lalalalala-la, Aleee... ¡estoy en el correo! Lero lero... Ay, algo que decir, algo que decir... ¡Sí! Chicos y chicas amantes de la PSX: gracias por seguirnos en esta nueva etapa también. Se merecen un aplauso de pie (Shhh... nadie diga nada porque Alejandro no se va a enterar hasta que vea la revista impresa...).

*Facundo García (14)*
*Vicente López, Buenos Aires.*
*Amigos de Club PlayStation:*

*Soy fanático de su revista y, si no fuese por sus trucos y estrategias, no podría haber terminado muchos juegos. Me encanta el Ojo Clínico y su buen humor para todo, y les pido que agranden la revista, ¡por favor!*
*La mujer que atiende el teléfono tiene una onda recopada, por eso mándenle un beso grande.*
*Bueno, vamos a las preguntas:*

*1) ¿Pueden pasar trucos para el juego Dragon Ball Z Legend?*

*2) El juego TRAG, ¿está copado como para comprárselo?*

*3) ¿Algún juego de terror copado como el Resident Evil para recomendar de la consola PS1?*

*4) Tanto se habla de los Final Fantasy, pero yo no jugué nunca a ninguno y ya es hora de empezar. ¿Con cuál me conviene hacerlo? ¿Hay alguno en castellano?*

*5) ¿Está bueno el Digimon World 1?*
*Les ruego que publiquen mi carta lo más rápido que puedan. Saludos a todos los capos de la revista y a Adrián Carrión.*

Club Play:

1) Estamos en eso.

2) Sipi.

3) Silent Hill y Alone in the Dark. También pueden ser los Dino Crisis (no son de terror, pero tiene el mismo modo de juego que los Resident Evil).

4) Te conviene empezar por el Final Fantasy Chronicles, que trae el Chrono Trigger (primera parte del Chrono Cross) y el Final Fantasy VI. También podés empezar directamente con el FFVII, que fue el responsable de que los Final Fantasy se convirtiesen en lo que son hoy en día.

5) Sí, está bueno. Siempre y cuando te guste el estilo de juego.

¿Cómo es la cosa? "*Saludos a todos los capos de la revista y a Adrián Carrión*". O sea que Adrián no es un capo, ¿no? (Je, je, je). Chiste, por supuesto. Gracias por los saludos.

*Ester S. Vilardell (35)*
*Capital Federal.*
*Queridos amigos:*

*Mi nombre es Ester, tengo 35 años (sí, ¿y qué?), soy casada y tengo tres hijos (Ezequiel de 11 años, Santiago de 7 y Tamara de uno). Les cuento que los tres (Tamara todavía no) somos fans de "vuestra majestuosa revista", gracias a la cual hace muchos meses vengo ahorrando unos cuantos pesos puesto que ya no tengo necesidad de comprar las revistas españolas.*

*Disfrutamos mucho leyendo la Club Play, no sólo por la información, las guías (¡excelentes!) y los trucos, sino también por el sentido del humor con el que contestan las cartas o hacen comentarios de cada juego.*

*Soy super-fana de los RPG. Los que más me gustan son los Final Fantasy (...) Ya jugué los V, VI, VII, VIII, IX y el Tactics. Para el X voy a tener que esperar porque, por ahora, con la Play 2 no puedo ni soñar (o al revés: solamente puedo so-*

*ñar). Mientras tanto, disfruto de otros buenos juegos como Chrono Cross, Legend of Legaia, Valkyrie Profile y, cada tanto, vuelvo a jugar algún FF.*

*Quiero pedirles que me recomienden juegos del tipo de Final Fantasy Tactics o Tactics Ogre, por el estilo de los combates. También les imploro las guías del Wild Arms y del Wild Arms II (son juegazos) (...) De parte de mis hijos: ¡¡Porfi!! (textual) ¡Hagan un torneo de Tony Hawk!*

*Me despido con un saludo muy grande de parte mía y de mis chicos, y una felicitación por hacer la mejor revista. ¡Genios! Chau.*

**Club Play:** "Club Play: un deleite pa'toda la familia". Este puede ser nuestro lema de ahora en adelante. Y, encima, ayudamos a los hogares argentinos a ahorrar dinero en estas duras épocas de vacas flacas. Somo' uno' fenómeno', che.

Ester: podés comprarte el Front Missions 3. Las guías de los Wild Arms te las debemos. Puede ser que incluyamos alguna próximamente, pero no era algo que tuviésemos en carpeta. Igual, a partir de tu pedido, ya las vamos a tener en cuenta. Lamentablemente, por ahora no tenemos pensado hacer ningún torneo. Pero, si llegásemos a hacer uno, es muy probable que pensemos en la saga de los Tony Hawk.

Un beso para vos, para Ezequiel, Santiago y Tamara.

PD: Nos parece que con un añito (aunque con lo que demoró en salir este número, ¡ya debe haber cumplido los 15! ¿Estuvo linda la fiesta?) Tamara ya está lo suficientemente crecidita como para disfrutar de la revi, ¿no?

---

*Gastón Fedumbier (11)*
*Castelar, Buenos Aires.*

*Club Play:*

*1) ¿El Crazy Taxi está o va a salir para PlayStation?*

*2) ¿Cuál me conviene comprar: el Danger Girl o el Tony Hawk's Pro Skater 2?*

*3) ¿Quién inventó el nombre de la revista?*

*4) ¿Va a salir algún juego de Pokémon?*

*Si no es mucho pedir, ¿me podrían mandar trucos del Crash Bash y del Crash Team Racing que no hayan sido publicados?*

**Club Play:** Primero que nada... ¿tu apellido está bien escrito? En la carta no se entendía un corcho (con todo respeto, por supu) y, como no teníamos ningún teléfono al que llamar para sacarnos la duda, nos quedaron sólo dos posibilidades: o no publicábamos la carta, o la poníamos tratando de descifrar el apellido (Fedrinkin... Fedrinkier... Fednirbin...). Bueh, esperemos haberle acertado (o, por lo menos, haber andado cerca).

1) El Crazy Taxi ya se encuentra disponible para PS2, pero no creemos que salga para PS1.

2) La verdad, nos parece que el Tony Hawk. Igual, son juegos muy distintos: el Danger Girl vendría a ser un Tomb Raider y el Tony Hawk es... bueno, es un Tony Hawk.

3) Éramos varios los que estábamos tratando de pensar un nombre. Pero el que tuvo la brillante idea del nombre Club PlayStation (que ahora es nuestro *viejo* nombre) fui yo (ejem). Claro que nuestro benemérito (léase "el dire") es quien tuvo que dar el visto bueno, por supuesto.

4) La verdad, es tan probable que un juego de Pokémon salga para la Play, como que Maradona se haga jefe de la barra brava de River. Pasamos a detallar mediante una simple fórmula...

*Pokémon=Nintendo*
*Nintendo=Rival de Sony*
*Sony=PlayStation*
*PlayStation=Rival de Pokémon.*
*Conclusión: Jamás va a salir un juego de Pokémon para la Play.*

En cuanto a lo que nos pedís, no tenemos conocimiento de que haya más trucos para esos dos juegos que los que ya hemos publicado.

Un abrazo, Gastón.

---

*María Ana del Río*
*Paso del Rey, Buenos Aires.*

*¡¡Hola!!*

*Sí, otra vez soy yo, la loca de Paso del Rey, María Ana...*

*Mary está de vuelta para alegrar este hermoso y encantador correo. Gracias por publicar mi carta anterior ya que, gracias a ella, pude hacer algunos amigos. Quisiera cartearme con algunos chicos del Correo y de cualquier lado. Así que escriban ya a su amiga Mary (o Rei Ayanami, mi sobrenombre). Preguntas...*

*1) ¿Regina del Dino Crisis se tiñe el pelo?*

*2) ¿Para qué sirve el inodoro?*

*3) ¿Lara es virgen?*

*4) ¿Cuánto calza Leona del The King of Fighters?*

*5) ¿Cómo hago para tener las caderas de Lara?*

*Bueno, me despido y les mando un beso a todos los que se matan haciendo la Club Play. ¡Mucho éxito! Aguante el Punk, la Club Play y Lara Croft.*

*Publiquen mi dirección: Lacarra 656, CP: 1742, Pso del Rey, provincia de Buenos Aires.*

**Club Play:** ¡María Anita! (... o Marianita... o Reicita... o cómo sea). ¡Tanto tiempo!

1) Así es: Regina usa el nuevo Sedal Ladrillé, que te deja el pelo colorau, colorau como culo'e mandril.

2) Pa' tirar el envase vacío del Sedal Ladrillé que te deja el pelo colorau, colorau como culo'e mandril (eso sí: tené cuidado porque, si el inodoro se te tapa, toda la familia va a quedar con el pelo colorau, colorau como culo'e mandril).

3) Vaya uno a saber. Cuando uno de nosotros se le puso mimosón, lo sacó a escopetazos. Pero, la verdad, una muchacha agraciada como ella, llena de curvas como ella, que se la pasa dando vueltas por lugares hinós-

# Correo Club Play

pitos, agresivos y peligrosos... no va a durar intacta mucho tiempo, ¿no? Digo, de pronto, me parece.

4) Shhh... No digas nada. Que quede entre nosotros, pero parece que la piba esta tiene una pata quilométrica, che: calza 44 (muy poco femenina, ¿vio, doña?).

5) Bueh, en realidad Lara no tiene caderas muy anchas que digamos. Lo que pasa es que tiene una cinturita minúscula y así cualquier trasero parece monumental. ¿El secreto? Que te diseñen los pibes de Core.

Tu dirección ya está publicada. Te mandamos un beso enorme y volvé a escribirnos cuando quieras.

---

*César L. Puntín*
*Segui, Entre Ríos.*

*Hola, genios de la Club Play:*

*Me encanta saber que hay muchas personas a las que les gustan los videojuegos. Ustedes son unos genios para la PlayStation. Quiero hacerles unas preguntas...*

*1) ¿Van a pasar información sobre el juego Sakura Card Captor?*

*2) ¿Cuántos trucos hay en el Digimon World?*

*3) Díganme el nombre de algún juego bueno.*

*4) ¿Cuántos juegos de Tomb Raider han salido para la Play?*

*PD1: Por favor, pongan junto a mi carta una buena imagen de Lara.*

*PD2: ¿Podrían poner en el poster alguna imagen del juego de Sakura Card Captor?*

**Club Play:** Gracias, amigazo (por los elogios, claro). Acá van tus respuestas...

1) Hasta hace un tiempo no podíaos conseguir el juego, pero seguramente publicaremos algo.

2) Uhhh... un montonazo (los cuales ya han sido publicados todos en nuestra benemérita revistilla).

3) Esteee... bueh, te imaginarás que la lista puede llegar a ser un poquito larga, ¿no? Para hacerla corta, remitite a la lista de los Diez Mejores Juegos de PlayStation de todos los tiempos que hicimos junto a los lectores en números pasados (y que dio como ganador al Metal Gear Solid).

4) Son cinco: el 1, el 2, el 3, el Last Revelation y el Chronicles.

PD1: Hecho.

PD2: Es posible que más adelante pongamos uno.

---

*Julián Genovese (12)*
*Capital Federal.*

*Club PlayStation:*

*Quiero informarles que me encantó el número 33 y que me sirvió un montón para las licencias del GT3 A-Spec (sí: tuve la suerte de que me regalaran la maravillosa PS2 y este juego).*

*Paso a pedirles si, por favor, pueden contestar estas preguntas...*

*1) ¿Me conviene comprar el juego ONI para PS2?*

*2) ¿Hay algún otro truco para el GT3? Si hay alguno, ¿podrían pasarlo?*

*3) ¿Va a salir algún Tomb Raider para PS2?*

*4) ¿Podrían informarme si existe algún Winning Eleven para PS2 que no sea el 5?*

*5) ¿Van a salir juegos de EA Sports para la PS2 como el Superbike 2002 o el Knockout Kings 2001?*

*6) ¿Está bueno el Dead or Alive 2 para PS2?*

*Perdonen si son muchas preguntas, pero necesito sacarme las dudas.*

*¡¡Sigan así que la revista está bárbara!!*

**Club Play:** Dichoso de usted, amigo, que pudo poner sus manitas sobre tamaña maquinola.

1) En realidad, nosotros optaríamos por algún otro título. El ONI no es malo, pero no está dentro de los mejores (y, a pesar de que es para PS2, tampoco tiene unos gráficos como para que uno diga "¡¡Fuaaaaaa, loco!!").

2) Trucos, lo que se dice trucos, no hay. Sólo hay guías y ayudas para sacar las licencias. Pero sólo hay uno o dos trucos para toda la saga de los GT (los cuales ya hemos publicado).

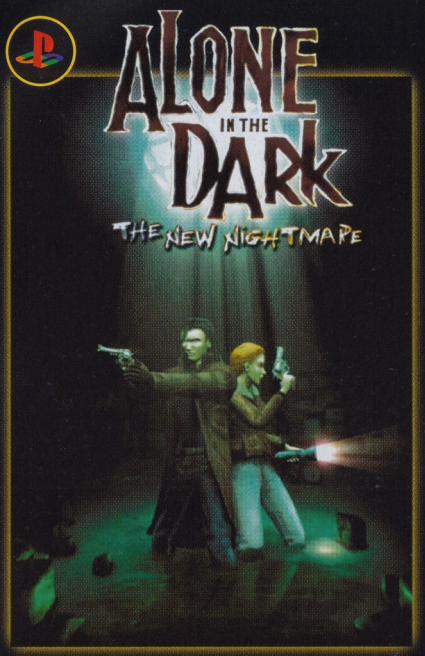
3) Hasta el moemtno de cierre de esta edición, Eidos Interactive y Core Design todavía estaban trabajando en ello. En principio, se llamaría Tomb Raider: Next Generation, pero aún no estaba confirmado el nombre.

4) Sí, ya salió el 6.

5) Si te gusta la saga de los Dead or Alive, te va a gustar mucho. Si no sos un fan, entonces te va a parecer un jueguito de lucha más.

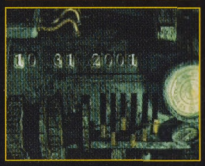
Te mandamos un gran saludo, Julián.

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes. Por otra parte, quienes hayan escrito a *Club Playstation*, la antecesora de *Club Play*, quédense tranquilos: la revista cambió de nombre pero es la misma, por lo que guardamos sus cartas y serán respondidas.



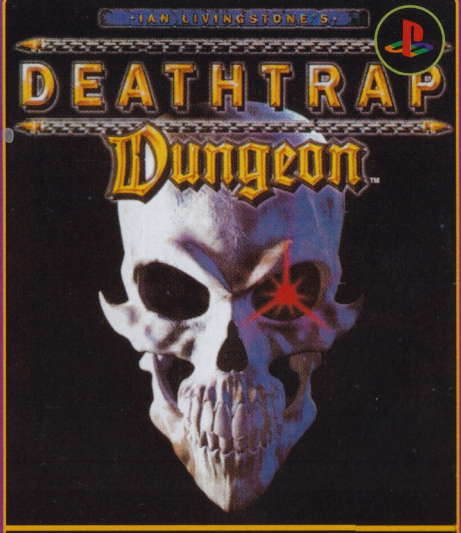

## CODIGOS PARA LOS PUZZLES

Si vos te pensaste que en el *Alone in the Dark* la cosa pasaba sólo por cuetear a cuanto bicharraco se te pusiera enfrente, le pi-fiaste fulero. Tanto el bueno de Edward como la bonita de Aline deben también usar sus neuronitas para poder salir vivos de Shadow Island. Y por eso te damos, ahora, los códigos más importantes que deberás ingresar en el juego. A saber...




***Edward Carnby:***
Código del pasadizo secreto de la biblioteca: **3926**.
Código del panel en el pasadizo secreto de la biblioteca: **3926**.
Código de los cuadros del primer piso: Richard Morton, **1852**; Archibald Morton, **1874**; El Doctor, **1899**; Howard Morton, **1931**.

***Aline Cedrac:***
Código del observatorio: **10-31-2001**.




## Para que los calabozos no sean tan letales

***Trucos enviados por Cristian Ariel Benítez (18), Esteban Echeverría, Buenos Aires.***

Deathtrap Dungeon es uno de esos juegos que, no importa el tiempo que pase, siguen perteneciendo a un género eterno y continúan atrapando a los jugadores por su jugabilidad y lo adictivos que son. Cristian nos envía estos dos trucos para que los calabozos, trampas, corredores y pozos del Deathtrap Dungeon continúen siendo un desafío de verdad.

***Selección de Nivel:*** Antes de realizar este truco, tenés que retirar todas las cartas. Después, en el menú principal, presioná L1, R1, ▲, ▲, ■, ●, R1, L1.

***Invulnerabilidad:*** En la pantalla de configuración, presioná ↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑.

GUIA DE BATALLAS

# The Bouncer

## Ultima parte

## Volt, Kou y los personajes ocultos

Muchos dijeron que el género de lucha había caído hace tiempo en lo repetitivo, que no daba para más y que ya no había nada nuevo bajo el sol (por lo menos, en lo que a este género se refiere). Pero no contaban con que Squaresoft iba a tomar la bandera en sus manos y lanzarse a la batalla con The Bouncer, un arcade que reivindica todo lo que los juegos de lucha pueden llegar a dar cuando están bien hechos...

***Por Napoleón Buenaventura***

En el número pasado te mostramos todos y cada uno de los escenarios que debías completar con Sion para poder llegar al final de The Bouncer. Pero también te aclaramos que había ciertas batallas en las que este muchachín no tomaba lugar. Si el simpático de Sion no era de tu agrado y optaste por uno de sus dos más aguerridos compañeros, Volt o Kou, quedate tranqui porque sus estrategias son, en general, las mismas que las de Sion, a excepción de un par de escenarios que pasaremos a detallar a continuación...

## Movimientos de Volt

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Hammer Drop | SS | 18 |
| Salto | Flying Body Press | SF | 15 |
| Alto | Right Hook | AS | 8 |
| Alto | Double Hook | AS, AS | 9 |
| Alto | Triple Hook | AS, AS, AS | 12 |
| Alto | Headbutt | AF | 23 |
| Alto | Crushing Blow | AS, AF | 24 |
| Alto | Lightning Kneel Kick | Dir+AS | 18 |
| Medio | Front Kick | MS | 9 |
| Medio | Rolling Savate | MF | 15 |
| Medio | Drop Kick | MS, MF | 29 |
| Medio | Running Lariat | Dir+MS | 21 |
| Bajo | Foot Stomp | BS | 8 |
| Bajo | Trip Kick | BF | 18 |
| Bajo | Heavy Low Kick | BS, BF | 20 |

*Continúa en la página siguiente.*

# The Bouncer

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| ES1 | Shoulder Uppercut | ES+AS | 30 |
| ES2 | Hammer Typhoon | ES+MS | 18 |
| ES3 | Lift Up Slam* | ES+BS | 21 |
| ES4 | Power Bridge* | ES+SS | 26 |
| ES5 | Cannonball Strike* | ES+AS+MS | 28 |
| ES6 | Earthshaker* | ES+MS+BS | 30 |
| ES7 | Giant Swing* | ES+BS+SS | 33 |

*Movimientos de lanzamiento.

## REFERENCIAS

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

## EXTRA SKILLS

Este es un cuadro con las Extra Skills que Volp puede adquirir y su costo en BP.

| Extra Skill | Costo |
|---|---|
| Shoulder Uppercut | 960 BP |
| Hammer Typhoon | 1000 BP |
| Lift Up Slam | 1200 BP |
| Power Bridge | 1500 BP |
| Cannonball Strike | 1800 BP |
| Earthshaker | 2400 BP |
| Giant Swing | 3500 BP |

## Batalla 16 - Mikado Building/Enhancement Surgery Area

Si luego de pelear contra Dauragon y Black Panther, seleccionás a Volt, vas a comenzar una serie de escenarios en los que el grandote -que tiene un Cactuar tachado en la espalda de su campera- se las va a tener que arreglar solito. A pesar de que hay momentos entre las batallas en los que podés intercambiar BP, es buena idea salvar el juego y mejorar tu Life y tu Defense, ya que no vas a tener oportunidad alguna de elegir otro luchador.

Mientras que los objetivos en la mayoría de las misiones de Sion son investigar y recorrer los mapas, y las mejores habilidades de Kou son el espionaje y su capacidad para moverse furtivamente, en lo que Volt más se destaca -y lo que más le gusta también- es golpear, patear, sacudir y reventar cuanta cosa, sea viviente o no, se le cruce en el camino.

La primera batalla es bastante simple. A pesar de que te vas a encontrar rodeado, podés balancear las cosas fácilmente a tu favor si usas los pasillos metálicos. Usá el Rolling Salvate para noquear a tus dos rivales y mové a Volt hacia la parte izquierda del camino, manteniéndote lejos de la amplia intersección, en donde serías un blanco fácil. Los MSF sólo pueden enfrentar a Volt desde una sola dirección y necesitan, además, mantenerse juntos, lo que los hace muy fáciles de voltear.

Usá movimientos como el Triple Hook o el Crushing Blow. Luego de que ese par de cretinos disfrazados de soldados hayan caído, mandate por las escaleras de la izquierda y traspasá la puerta.

## Batalla 17 - Mikado Building/Enhancement Surgery Area

Esta se viene difícil. No importa qué tan bueno seas, es seguro que en esta batalla Volt va a recibir varios golpes. La única ventaja táctica que podés llegar a tener en este área abierta es mantener la espalda de Volt siempre contra alguna pared, evitando así que los soldados y los robots lo rodeen. De todas

*Continúa en la página siguiente.*

# The Bouncer

formas, como la mayoría de los ataques de Volt lo obligan a lanzarse hacia adelante, seguramente su espalda va a quedar descubierta en varias ocasiones.

Eliminá primero a los robots P-101 ya que pueden cargar sobre Volt desde una gran distancia, lo que podría noquearlo fácilmente. Cuando uno de ellos esté justo enfrente de Volt, ejecutá repetidas veces el Rolling Salvate. Cuando los robots ya estén liquidados, Volt podrá hacer uso de ataques como el Drop Kick y el Flying Body Press para derribar y dañar a varios enemigos a la vez.

La siguiente lucha (esta batalla 17 se divide en dos partes) estará repleta de soldados MSF, lo que hará que salir sin un rasguño sea un verdadero desafío...

Apenas la lucha comience, quedate donde estás y no vayas hacia el área más grande. De lo contrario, los MSF te rodearán. Los MSF y los Elite que están en el nivel inferior se van a ir sobre vos pero, si te mantenés en la sección más angosta, no van a poder desplegarse y su superioridad numérica ya no va a tener tanto efecto. Atacá con un Rolling Salvate al que está más cerca de vos: esto va a hacer que todos ellos caigan y sufran daño al mismo tiempo.

No te mandes hacia el área grande, porque te harían torta. En cambio, es mejor que te mantengas en la zona más estrecha y esperes a que los enemigos se agrupen en ella nuevamente. Seguí bajándolos de a uno hasta que solamente queden uno o dos. Usá entonces ataques como el Crushing Blow o el Drop Kick.

Luego de eliminar al grupo más grande, mandate hacia la parte posterior de la plataforma y subí las escaleras hacia el nivel más alto. Es posible que consigas pelear contra sólo uno de los enemigos restantes sin que los demás se metan. Simplemente corré a lo largo del lado derecho de la plataforma hacia donde el MSF Elite debería estar parado. Es posible eliminar a este tipo antes de que los soldados que están abajo se aviven.

## Movimientos de Kou

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Rolling Stomp | SS | 18 |
| Salto | Spin Kick | SF | 16 |
| Salto | Tiger Side Kick | Dir+SS | 9 |
| Salto | Double Side Kick | Dir+SS,SS | 20 |
| Alto | Right Jab | AS | 8 |
| Alto | Left Jab | AS, AS | 9 |
| Alto | Triple Jab | AS, AS, AS | 16 |
| Alto | High Roundhouse Kick | AF | 12 |
| Alto | Double Roundhouse Kick | AF, AS | 12 |
| Alto | Triple Roundhouse Kick | AF, AS, AS | 19 |
| Alto | Uppercut | AS, AF | 21 |
| Medio | Forward Kick | MS | 11 |
| Medio | Spinning Heel Drop | MF | 16 |
| Medio | Heel Snap | MS, MF | 26 |
| Bajo | Low Reverse Kick | BS | 8 |
| Bajo | Spinning Trip Kick | BF | 14 |
| Bajo | Reverse Trip Kick | BS, BF | 19 |
| Bajo | Slider | Dir+BS | 12 |
| ES1 | Heel Smash | ES+BS | 16 |
| ES2 | Circular Uppercut | ES+MS | 17 |
| ES3 | Double Spin Kick | ES+SS | 16 |
| ES4 | Mountain Storm* | ES+AS | 22 |
| ES5 | Lightning Smash | ES+BS+SS | 8-30 |

*Continúa en la página siguiente.*

# The Bouncer

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| ES6 | Tiger Spin Kick | ES+BS+MS | 14-18 |
| ES7 | Tiger Frenzy | ES+AS+SS | 10-15 |
| ES8 | Raging Tiger** | ES+AS+MS | 9 |
| | 2do. golpe | | 8 |
| | 3er. golpe | | 7 |
| | 4to. golpe | | 6 |
| | 5to. golpe | | 6 |
| | 6to. golpe | | 6 |
| | 7mo. golpe | | 20 |

*Movimientos de lanzamiento.
**Los siete golpes son ejecutados cuando se realiza el movimiento.

## REFERENCIAS

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

## EXTRA SKILLS

Este es un cuadro con las Extra Skills que Kou puede adquirir y su costo en BP.

| Extra Skill | Costo |
|---|---|
| Heel Smash | 320 BP |
| Circular Uppercut | 400 BP |
| Double Spin Kick | 550 BP |
| Mountain Storm | 750 BP |
| Lightning Smash | 1000 BP |
| Tiger Spin Kick | 1200 BP |
| Tiger Frenzy | 1500 BP |
| Raging Tiger | 2500 BP |

## Batalla 18 - MFB Room

Si luego de pelear con Dauragon y Black Panther, decidís elegir a Kou en lugar de Sion o Volt, vas a tener como misión infiltrarte en el edificio de Mikado. Si bien tenés la posibilidad de cambiar tus BP, no vas a poder elegir otro luchador hasta que Kou se reúna con sus dos compañeros.

Luego de una fuerte caída, Kou despierta en los vestuarios en donde solamente hay un soldado. Usá el Heel Snap o el Uppercut (esperando a que el quía se levante y vuelva a la lucha, momento en el cual tenés que repetir los movimientos) para derrotarlo fácilmente.

Kou se va a poner el uniforme del soldado y abandonará los vestuarios. Una vez afuera, Kou va a notar cómo se saludan los soldados MSF. Es una especie de contraseña hecha por poses mediante la cual se aseguran de que no haya ningún impostor, así que procurá aprender bien los movimientos o Kou será descubierto (las instrucciones aparecerán en la pantalla). Si te equivocás con alguna pose seguramente terminarás luchando. Las poses son las siguientes:

*Anciano Meditando (▲)*

*Tentación para Damas (●)*

*Guerrero Solitario (✖)*

*Amistad sin Precedentes (■)*

Cada vez que te encuentres con un soldado, quiere decir que estarás en un **Check** o **Checkpoint**, lugar en el que deberás hacer la pose-contraseña para no ser descubierto. Los primeros tres Checks son bastante fáciles.

***Continúa en la página siguiente.***

# The Bouncer

**Check#1:** es al azar: puede ser ■, ▲ o ●.
**Check#2:** también es al azar. Puede ser cualquiera de las dos no usadas en el Check#1.
**Check#3:** es la única pose no usada en los dos Checks anteriores. Si te equivocás en cualquiera de estas poses, los tres soldados te van a atacar. Usá principalmente aquellos movimientos que eviten que seas rodeado, como la Spin Kick, el Triple Roundhouse o el Circular Uppercut.
**Check#4:** es un poco más complicado, ya que el soldado va a llevar a Kou a través de una extensa serie de poses-contraseña. El soldado te va a mostrar cualquier pose menos la del Guerrero Solitario (si llegás a hacer esa, el soldado te va a atacar). Hay dos maneras de pasar este Check:
1. Hacé cualquier pose menos la del Guerrero Solitario o tomate tu tiempo para responder. El soldado te va a mandar por el camino de la derecha.
2. Hacé la pose correcta en cada ocasión y vas a poder seguir por el camino de la izquierda.
**Check#5:** si fallaste en el Check#4 el camino va a cambiar. Esta vez, la pose correcta es la del Guerrero Solitario (✖). Cualquier otra pose terminará en una lucha.
**Check#6:** podés llegar acá luego de aprobar en el Check#4 o desaprobar el Check#4 y aprobar el Check#5. El soldado MSF va a hacer las poses de una manera tan rápida que son casi imposibles de imitar. En realidad, este chabón va a estar haciendo una especie de ruleta de poses al azar. Si te equivocás en alguna pose o presionás ✖ (Guerrero Solitario), te va a atacar.

Las batallas que tienen lugar en el jardín es mejor pelearlas en los corredores más estrechos en donde es más difícil que te rodeen. La última sección -un poco más sencilla que el área del jardín- es un pasillo repleto de MSF Elites.

**Check#7:** Esta vez, el soldado se va a acercar a Kou y sólo va a saludar con la cabeza, por lo que vos tenés que elegir la pose-contraseña. Hacé cualquiera menos la del Guerrero Solitario.
**Check#8:** Kou deberá imitar dos poses de los soldados Elite. El orden en que hagas la pose (por ejemplo, de derecha a izquierda o de izquierda a derecha) no importa. Si fallás, vas a tener que luchar contra tres MSF Elite y un P-101.

Si Kou consigue atravesar las tres áreas sin ser detectado, va a poner su pose Superspy (un tanto boluda, la verdad). Vas a conseguir Bonus Points incluso si no luchaste en ningún momento, y su cantidad va a depender del Game Rank del personaje. En el mapa podés ver la ubicación de todos los Checks.

## PERSONAJES OCULTOS

The Bouncer esconde a varios personajes que vos podés habilitar para usar en los modos Versus y Survival. Para hacerlo, debés cumplir con ciertas condiciones que dependen de la manera en que vayas progresando en el modo Story.
El Rank, el Status y las Extra Skills disponibles de un personaje habilitado dependen del Game Rank general que tengas. Así como los personajes se van convirtiendo en enemigos más duros de derrotar a medida que tu Game Rank aumenta, también se transforman en luchadores más fuertes y poderosos a la hora de usarlos en los modos Versus y Survival (si pudiste vencerlos en el modo Story).
El ranking de cada personaje está marcado en la pantalla de selección de personajes tanto en el modo Versus como en el modo Survival.

# The Bouncer

## Echidna

Para habilitar a Echidna y poder usarla en los modos Versus y Survival, debés derrotarla en la batalla 6, a bordo del tren de carga MSD. Su ranking aumenta cada vez que la vencés en el modo Story, basado en tu Game Rank general.

## Movimientos de Echidna

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Armada Dupla | SS | 19 |
| Salto | Parafuso | SF | 20 |
| Alto | Right Punch | AS | 9 |
| Alto | One-Two Punch | AS, AS | 10 |
| Alto | Backhand | AS, AS, AS | 12 |
| Alto | Handstand Kick | AS, AS, AS, AS | 25 |
| Alto | Armada | AF | 18 |
| Alto | Au Batido | AS, AF | 21 |
| Medio | Mei Lua Reversao | MS | 10 |
| Medio | Au de Costa | MF | 13 |
| Medio | Headspin | MS, MF | 15 |
| Medio | Bencao | Dir+MS | 24 |
| Bajo | Leg Sweep | BS | 8 |
| Bajo | Heel Stomp | BF | 8 |
| | 2do. golpe | BF, BF | 8 |
| Bajo | Helicopter Spin | BS, BF | 12 |
| Bajo | Rasteira | BS, BF, BS | 12 |
| Bajo | Double Rasteira | BS, BF, BS, BS | 20 |
| ES1 | Missile Kick | ES+SS | 27 |
| ES2 | Cyclone Drive * | ES+BS | 14 |
| | 2do. golpe | ES+BS, BS | 14 |
| | 3er. golpe | ES+BS, BS, BS | 13-23 |
| ES3 | Dead-End Carnival** | ES+AS | 14 |
| | 2do. golpe | ES+AS, AS | 14 |
| | 3er. golpe | ES+AS, AS, AS | 15 |
| | 4to. golpe | ES+AS, AS, AS, AS | 26 |
| ES4 | Double Slap | ES+MS | 25 |
| | 2do. golpe | ES+MS, MS | 35 |
| ES5 | Ambush Strike | ES+AS+MS, AS, MS | 32 |

*Podés repetir este movimiento presionando repetidamente el botón de ataque bajo.
**Podés repetir este movimiento presionando repetidamente el botón de ataque alto.

### REFERENCIAS

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

### EXTRA SKILLS

| Extra Skill | Disponible en Ranks |
|---|---|
| Missile Kick | GFEDCBAS |
| Cyclone Drive | FEDCBAS |
| Dead-End Carnival | EDCBAS |
| Double Slap | DCBAS |
| Ambush Strike | CBA |

# The Bouncer

## Mugetsu

Para habilitar al Mugetsu con máscara en Versus y Survival, tenés que vencerlo en la batalla 10 del modo Story, en el área del jardín colgante. Podés habilitar al Mugetsu sin máscara derrotándolo en la batalla 24 en el Air Carrier. Su Rank aumenta cada vez que lo vencés en los Extra Games, dependiendo de tu Game Rank general. Cada una de las dos formas de Mugetsu tiene diferentes movimientos y habilidades.

## Movimientos de Mugetsu con máscara

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Forward Flip Kick | SS | 12 |
| Salto | Assault Spin Kick | SF | 22 |
| Alto | Jab | AS | 8 |
| Alto | Straight Chop | AS, AS | 10 |
| Alto | Heel Drop | AS, AS, AS | 14 |
| Alto | Final Stroke | AS, AS, AF | 21 |
| Alto | Rising Back Kick | AF | 15 |
| Alto | Side Kick | AF, AS | 17 |
| Alto | Flying Kick | Dir+AS | 35 |
| Medio | Reverse Chop | MS | 8 |
| Medio | Double Reverse Chop | MS, MS | 13 |
| Medio | Triple Reverse Chop | MS, MS, MS | 18 |
| Medio | Heartstopper | MS, MS, MF | 20 |
| Medio | Tumble Kick | MF | 13 |
| Medio | Corkscrew Kick | MF, MS | 18 |
| Medio | Heartstopper (izquierda) | MS, MF | 24 |
| Bajo | Low Kick | BS | 8 |
| Bajo | Low Reverse Kick | BS, BS | 9 |
| Bajo | Low Reverse Chop | BS, BS, BF | 22 |
| Bajo | Sweep | BF | 12 |
| ES1 | Ren-Getsu | ES+MS | 15 |
| | 2do. golpe | ES+MS, MS | 27 |
| ES2 | Gen-Getsu (Hell) | ES+BS | 25 |
| ES3 | Gen-Getsu (Heaven) | ES+AS | 25 |
| ES4 | Hi-Getsu* | ES+SS | - |
| | (Hi-Getsu-Rush) | ES+SS, SS | 22 |

*El primer golpe es una vuelta hacia atrás que no causa daño.

### REFERENCIAS

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

### EXTRA SKILLS

| Extra Skill | Disponible en Ranks |
|---|---|
| Ren-Getsu | EDCBAS |
| Gen-Getsu (Hell) | GFEDCBAS |
| Gen-Getsu (Heaven) | GFEDCBAS |
| Hi-Getsu | CBAS |

# The Bouncer

## Movimientos de Mugetsu sin mascara

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Forward Flip Kick | SS | 13 |
| Salto | Crazy Hammer | SF | 27 |
| Alto | Crazy Jab | AS | 7 |
| Alto | Crazy Hook | AS, AS | 10 |
| Alto | Crazy Back Kick | AS, AS, AS | 21 |
| Alto | Crazy Elbow | AS, AS, AF | 16 |
| Alto | Crazy High Kick | AF | 15 |
| Medio | Crazy Chop | MS | 12 |
| Medio | Crazy Uppercut | MS, MS | 18 |
| Medio | Crazy Knee | MF | 22 |
| Medio | Crazy Straight Chop | MS, MF | 21 |
| Medio | Crazy Drill | Dir+MS | 22 |
| Bajo | Crazy Low Kick | BS | 12 |
| Bajo | Crazy Sweep | BS, BF | 20 |
| ES1 | Shi-Getsu | ES+MS | 20 |
| | 2do. golpe | ES+MS, MS | 32 |
| ES2 | Fuku-Getsu* | ES+BS | - |
| | 2do. golpe | ES+BS, BS | 29 |
| ES3 | Ka-Getsu** | ES+AS | 10 |
| | 2do. golpe | ES+AS, AS | 24 |
| ES4 | Hi-Getsu | ES+AS+MS | 10 |

*El primer golpe es un amague.
** Movimiento de lanzamiento (primer golpe).

### REFERENCIAS

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

### EXTRA SKILLS

| Extra Skill | Disponible en Ranks |
|---|---|
| Shi-Getsu | FEDCBAS |
| Fuku-Getsu | CBAS |
| Ka-Getsu | EDCBAS |
| Ren-Getsu | GFEDCBAS |

## Dominique

Podés habilitar a Dominique luego de que todas las unidades PD-4 hayan sido destruídas en Rocket Tower. Su Rank y sus Extra Skills dependen del Game Rank que tengas en ese momento.

# The Bouncer

## Movimientos de Dominique

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Dominique Spin Drop | SS | 21 |
| Salto | Dominique Somersault Twist | SF | 25 |
| Alto | Dominique Punch | AS | 8 |
| Alto | Dominique Straight Punch | AS, AS | 12 |
| Alto | Side Kick | AS, AS, AS | 16 |
| Alto | Rising Spin Kick | AF | 26 |
| Alto | Power Spin Punch | AS, AF | 22 |
| Medio | Body Punch | MS | 12 |
| Medio | Scorpion Kick | MF | 12 |
| Medio | Ground Spin Kick | MF, MS | 15 |
| Medio | Ground Spin Kick 2 | MF, MS, MS | 15 |
| Medio | Spinning Body Blow | MS, MF | 24 |
| Medio | Dominique Bounce | Dir+MS | 26 |
| Bajo | Toe Kick | BS | 10 |
| Bajo | Slide Kick | BF | 12 |
| Bajo | Squat Kick | BS, BF | 20 |
| ES1 | Spike Bomber | ES+SS | 29 |
| ES2 | Linear Drive* | ES+MS | 34 |
| ES3 | Rollin Power Throw* | ES+BS | 28 |
| ES4 | Destruction Uppercut | ES+AS | 31 |

*Movimiento de lanzamiento.

**REFERENCIAS**

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

**EXTRA SKILLS**

| Extra Skill | Diferencia en Ranks |
|---|---|
| Spike Bomber | EDCBAS |
| Linear Drive | DCBAS |
| Rolling Power Throw | CBAS |
| Destruction Uppercut | AS |

## PD-4

Para habilitar al PD-4, tenés que vencer a la unidad que está en la batalla 21 en Rocket Tower Basement. Su Rank y sus Extra Skills dependen de tu Game Rank general y van aumentando cada vez que la derrotás.

## Movimientos de PD-4

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Feint | SS | 19 |
| Salto | Swaying | SS, SS | 20 |

*Continúa en la página siguiente.*

# The Bouncer

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Fading Knee | SS, SS, SS | 27 |
| Salto | Spinning Fan | SF | 23 |
| Salto | Combo Punch | Dir+SF | 22 |
| Alto | Jab | AS | 6 |
| Alto | Combo Punch | AS, AS | 8 |
| Alto | Elbow Punch | AS, AS, AS | 8 |
| Alto | Cross Elbow | AS, AS, AF | 22 |
| Alto | Roundhouse | AS, AS, AS, AS | 8 |
| Alto | Right Cross | AS, AS, AS, AF | 20 |
| Alto | Arm Whip | AS, AS, AS, AS, AF | 19 |
| Alto | Roundhouse | AF | 15 |
| Alto | Crescent Kick | AF, AS | 17 |
| Alto | Uppercut | AS, AF | 25 |
| Medio | Body Blow | MS | 8 |
| Medio | Double Body Blow | MS, MS | 10 |
| Medio | Straight Punch (derecha) | MS, MS, MS | 18 |
| Medio | Forward Kick | MF | 12 |
| Medio | Shin Splint* | MF, MS | 6 |
| | | MF, MS, MS | 6 |
| | | MF, MS, MS, MS | 6 |
| | | MF, MS, MS, MS, MS | 6 |
| | | MF, MS, MS, MS, MS, MS | 10 |
| Medio | High Spin Kick | MF, MS (x6) | 15 |
| Medio | Knee Thrust | MS, MF | 26 |
| Bajo | Inside Toe Kick | BS | 12 |
| Bajo | Trip Kick | BF | 18 |
| Bajo | Double Trip Kick | BS, BF | 15 |
| ES1 | Thunder Fall** | ES+AS | 25 |
| ES2 | Lightning Whip | ES+MS | 25 |
| ES3 | Elbow Spin Break | ES+BS | 20 |
| | 2do. golpe | ES+BS, BS | 36 |
| ES4 | Lightning Viper** | ES+AS+MS | 32 |

*Presionando repetidamente el botón de ataque medio, podés golpear muchas veces el medio de tu rival.
** Ataques que no pueden ser bloqueados.

## REFERENCIAS

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

## EXTRA SKILLS

| Extra Skill | Disponible en Ranks |
|---|---|
| Thunder Fall | EDCBAS |
| Lightning Whip | GFEDCBAS |
| Elbow Spin Break | GFEDCBAS |
| Lightning Viper | CBAS |

## KALDEA

Podés habilitar a Kaldea derrotándola en la batalla 25 en Galeos Passageway. Su Rank y sus Extra Skills aumentarán cada vez que pelees con ella, dependiendo de tu Game Rank general.

# Movimientos de Kaldea

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Spinning Fan | SS | 23 |
| Alto | Jab | AS | 8 |
| Alto | Reverse Chop | AS, AS | 10 |
| Alto | Back High Kick | AS, AS, AS | 15 |
| Alto | Griffon Fang | AF | 22 |
| Alto | Wing Punch | AF, AS | 17 |
| Alto | Roundhouse Kick | AS, AF | 20 |
| Medio | Middle Thrust | MS | 18 |
| Medio | Short Uppercut | MS, MS | 15 |
| Medio | Straight Punch | MF | 25 |
| Medio | Griffon Launcher | MS, MF | 10 |
| Bajo | Inside Kick | BS | 8 |
| Bajo | Reverse Spin Kick | BS, BS | 9 |
| Bajo | Low Reverse Chop | BS, BS, BS | 14 |
| Bajo | Double Palm Thrust | BF | 24 |
| ES1 | Griffin Talons | ES+SS | 18 |
| ES2 | Meteor Storm* | ES+AS | 14 |
| | 2do. golpe | | 9 |
| | 3er. golpe | | 8 |
| | 4to. golpe | | 7 |
| | 5to. golpe | | 24 |
| ES3 | Griffin Tail | ES+MS | 20 |
| | 2do. golpe | ES+MS, MS | 35 |
| ES4 | Shape Shift | ES+BS | - |

*Los cinco golpes son ejecutados cuando se realiza exitosamente el movimiento.

## REFERENCIAS

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

## EXTRA SKILLS

| Extra Skill | Diferencia en Ranks |
|---|---|
| Griffin Talons | EDCBAS |
| Meteor Storm | GFEDCBAS |
| Griffin Tail | CBAS |
| Spinning Rush | GFEDCBAS |
| Wild Fang | DCBAS |
| Shape Shift | GFEDCBAS |

# DAURAGON

Dado que este chabón es el malo más malo del juego, vas a tener que pelear varias veces con él durante el modo Story. Y es por eso que hay cuatro versiones diferentes de Dauragon para habilitar: el Dauragon con un brazo atado a la espalda (batalla 11), el normal (batalla 26), el Dauragon superior (batalla 27) y el Dauragon con el torso desnudo (tenés que terminar el Story Mode tres veces). Dado que llevaría demasiado espacio detallar los movimientos de los cuatro, sólo vamos a desarrollar los del Dauragon normal. Para los otros tres, te recomendamos que, si los habilitás, comiences e experimentar teniendo como base los ataques del Dauragon normal.

# Movimientos de Dauragon (Normal)

| Tipo | Nombre | Presionar | Daño Básico |
|---|---|---|---|
| Salto | Spinning Fan | SS | 20 |
| Salto | Forward Jump Kick | SF | 11 |
| Salto | Double Forward Kick | SF, SS | 19 |
| Salto | Talon Kick | Dir+SS | 12 |
| Salto | Double Talon Kick | Dir+SS, SS | 17 |
| Alto | Palm Strike | AS | 12 |
| Alto | Dragon Fang | AS, AS | 10 |
| Alto | Dragon Frenzy | AS, AS, AS | 21 |
| Alto | Spin Kick | AF | 16 |
| Alto | Striking Palm | AS, AF | 20 |
| Medio | Double Palm Blow | MS | 16 |
| Medio | Double Palm Strike | MF | 15 |
| Medio | Dragon Wing | MS, MF | 22 |
| Bajo | Sweep | BS | 8 |
| Bajo | Reverse Sweep | BF | 12 |
| Bajo | Double Sweep | BS, BF | 26 |
| ES1 | Whirlwind Kick | ES+MS | 16 |
| ES2 | Crescent Moon Slash | ES+SS | 12-18 |
| ES3 | Dragon Claw | ES+AS | 25 |
| ES4 | Dragon Blitz | ES+AS+MS | 36 |
| ES4 | Wyvern's Sting* | ES+AS+SS | 10 |
| | 2do. golpe | | 20 |

*Movimiento de lanzamiento (primer golpe).

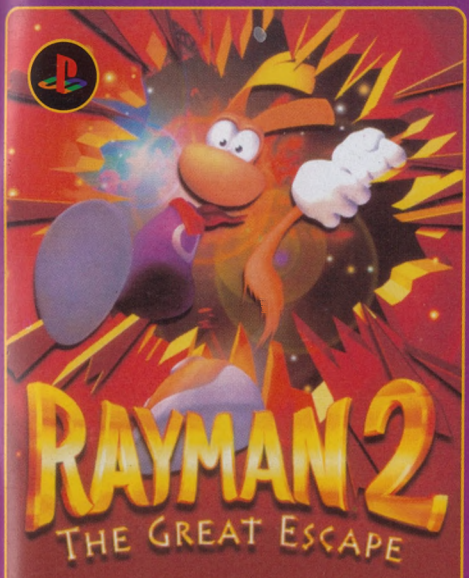
## REFERENCIAS

| Abreviatura | Explicación |
|---|---|
| Dir | Dirección. El stick analógico o el D-Pad |
| AS | Ataque Alto Suave |
| AF | Ataque Alto Fuerte |
| MS | Ataque Medio Suave |
| MF | Ataque Medio Fuerte |
| BS | Ataque Bajo Suave |
| BF | Ataque Bajo Fuerte |
| SS | Ataque con Salto Suave |
| SF | Ataque con Salto Fuerte |
| ES | Extra Skill |

## EXTRA SKILLS

| Extra Skill | Diferencia en Ranks |
|---|---|
| Whirlwind Kick | GFEDCBAS |
| Crescent Moon Slash | GFEDCBAS |
| Dragon Claw | EDCBAS |
| Dragon Blitz | GFEDCBAS |
| Wyvern's Sting | CBAS |

Bueh, esto es todo por ahora. Existen dos personajes más que se pueden habilitar: Master Wong y Leann Caldwell, pero para ello se requiere habilitar, primero, ciertos secretos en el modo Story. Tal vez hablemos de este tema en algún próximo número pero, por ahora, acá nos quedamos. Hasta la próxima.




## Juego oculto

*Truco enviado por Israel E. Almirón (12) Capital Federal.*

Rayman es uno de esos personajes que han contribuido a que el género de las plataformas sea uno de los más exitosos y con más seguidores que hay. Y así lo entendió Israel, quien nos ha enviado este truco para el Rayman 2.

*Juego Oculto:* Lo que tenés que hacer es simple. Debés juntar todas las Lums y romper todas las jaulas que hay en los escenarios. Así, cuando termines, habrás habilitado un juego secreto que se mantenía oculto.

## La leyenda de las plataformas

*Nota: Este juego también se encuentra bajo el nombre de Rockman X6.*

Megaman es una verdadera leyenda. Con una innumerable cantidad de títulos en diversas plataformas, nuestro hipertecnificado amigo azul es quien supo llevar en alto el estandarte de los juegos de plataformas durante años y años, y aún hoy continúa siendo uno de los puntos más altos en lo que a este género respecta. A continuación, te damos dos trucos que, sin dudas, van a hacer que *Megaman X6* sea un desafío todavía mayor...

***Armadura definitiva para X:*** Presioná **Start** en la pantalla de título y luego presioná ←, ←, ←, → en el menú principal, antes de que el nuevo juego comience. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un sonido confirmándolo.

***Dark Revived Hunter:*** Presioná **Start** en la pantalla de título y luego presioná **L1, L1, L1, R2** en el menú principal. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un sonido confirmándolo. Comenzá ahora un juego nuevo y vas a encontrar a Hunter resucitado, pero en su forma Dark.

# club play

## Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...


(T) Alone in the Dark: The New Nightmare
(T) Clock Tower II
(T) Command & Conquer Red Alert Retaliation
(T) Deathtrap Dungeon
(OC) Dragon Warrior VII
(OC) Driven (PS2)
(GS) Fear Effect 2: Retro Helix
(E) Final Fantasy IX
(OC) Final Fantasy X (PS2)
(GS) Harry Potter and the Sorcerer's Stone
(GS) Legend of Mana
(OC) Max Payne (PS2)
(OC) (T) Megaman X6
(OC) (E) Monsters, Inc. Scream Team
(GS) (T) Rayman 2: The Great Escape
(T) Spider-Man
(T) Spider-Man 2 Enter: Electro
(IE) Syphon Filter 3
(E) The Bouncer (PS2)
(T) TOCA 2 Touring Car Championship
(T) Tony Hawk's Pro Skater 2
(A) Tony Hawk's Pro Skater 4
(T) Twisted Metal Small Brawl
(E) Winning Eleven 2002 World Soccer

Winning Eleven 2002 World Soccer
ESTRATEGIA EXCLUSIVA

Monsters, Inc.
ESTRATEGIA COMPLETA

Tony Hawk's Pro Skater 2
TRUCOS

Syphon Filter 3
ENTREVISTA EXCLUSIVA

Spider-Man 2
TRUCOS

The Bouncer
GUIA DE BATALLAS FINAL


GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
IE= Informe Especial
A= Adelantos PS2

## Staff


**Año 1 | Número 1**
**Agosto 2002**

Es una publicación de La Breka S. R. L. (Mayday Comics).
Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires - Argentina
Tel: (15) 4940-9026.

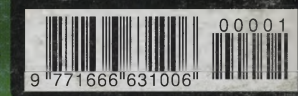
**Director**
Marcelo Ciccone
**Redacción**
Alejandro Prieto
**Trucos y Estrategias**
Adrián Carrión
**Diseño Gráfico**
Enrique Zambrana
**Colaboradores**
Napoleón Buenaventura

**Distribución Argentina:**
En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628.

**Chile:**
Distribuidora Sur S. A., Tel: 772-8563.

**México:**
En México D. F.: Despacho E. Flores Serrato, Serapio Rendón 87 P. B. (06470).
En interior y Locales Cerrados: Codiplyrsa S. A. de C. V., Serapio Rendón 87 P. A. (06470)

**Impresión**
Artes Gráficas Buschi S. A., Ferré 2250

ISSN 1666-6313

Mayday Comics de Ciccone, Ricardo M. P.
Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.